TEORIA MILITA

SCUOLA DEL SOLDATO

DI

PELOTTONE E COMPAGNIA

FIRENZE

A SPESE DELL' EDITORE

1859

Digitized by Google

Scuola del Soldato

NOZIONI PRELIMINARI

1. La scuola del soldato è la prima istruzione che si deve dare alle reclute. È divisa in tre parti:

I. *Istruzione individuale senz'armi.*
II. *Istruzione di riga.*
III. *Maneggio dell'armi.*

2. Nel corso regolare delle istruzioni la parte I precede sempre le altre due. La parte II può essere insegnata dopo la parte III, quando circostanze speciali lo esigono. Ad ogni modo però dopo la parte III si ripeterà sempre la parte II colle armi.

3. Nella scuola del soldato l'Istruttore esige con minutezza la perfetta esecuzione di quanto insegna.

4. Prima di far eseguire un movimento ai soldati, l'Istruttore lo spiega con poche parole e precise, attenendosi preferibilmente al testo del Regolamento.

5. Terminata la spiegazione, l'Istruttore eseguisce egli stesso il movimento prima di farlo eseguire ai soldati. Quan-

Digitized by Google

do poi i soldati hanno ben capito il movimento che devono eseguire, l'Istruttore tralascia le spiegazioni e l'esecuzione per parte sua.

6. Quando un movimento va scomposto in varie parti, l'Istruttore divide la sua spiegazione in altrettante parti, chiamate poi particolarmente *movimenti*; nè passa alla spiegazione di una parte prima di aver fatto eseguire la precedente.

7. Appena eseguito un *movimento*, i soldati contano con voce vibrata e non troppo forte il numero segnato nella spiegazione. Quando poi si faranno riunire due o più *movimenti*, i soldati continueranno a contare i numeri dei movimenti uniti, e cesseranno solo dal contare quando l'Istruttore li giudicherà abbastanza istrutti.

Nella *Istruzione individuale senz'armi* è maggiormente precisata la divisione in *movimenti*, per avvezzare l'Istruttore ed i soldati. Nel *Maneggio dell'armi* i movimenti sono semplicemente indicati con numeri accanto alla spiegazione.

8. Appena eseguito un movimento, l'Istruttore con un rapido colpo d'occhio osserva successivamente tutti i soldati, corregge i difetti di ciascuno; e

solo dopo terminate le correzioni passa ad altre spiegazioni e movimenti.

9. Però l'Istruttore avverte di non trattenere i soldati in posizioni incomode e faticose, e quando deve far molte correzioni su tali posizioni, fa terminare il movimento, e poi fa le opportune correzioni, facendo riprendere successivamente ad ogni soldato la posizione sbagliata.

10. Le correzioni vogliono esser fatte a quei tali soldati che sbagliano i movimenti o posizioni, e non in generale a tutti i soldati.

11. L'Istruttore mette sovente i soldati in riposo, particolarmente nelle prime lezioni; però le interruzioni saranno di poca durata.

12. L'Istruttore deve usare molta pazienza in questa istruzione; ripeterà sovente le spiegazioni; correggerà continuamente le posizioni, insistendo particolarmente sui difetti speciali ad ogni soldato; eviterà assolutamente parole ingiuriose o di scherno, avrà parole di lode per i più attenti, e destri; sarà severo verso i negligenti, e tanto questi che i meno negligenti eserciterà più a lungo, facendo all'uopo riposare gli altri soldati per occuparsi esclusivamente di loro.

13. Prima di cominciare l'istruzione si passa sempre l'ispezione ai soldati, e l'istruttore fa loro assestare convenientemente le varie parti dell'arredo.

14. I comandi sono divisi in due parti: la prima è d'*avvertimento* la seconda d'*esecuzione*.

Il comando d'*avvertimento* è sempre pronunziato come sta scritto, in modo naturale, e non più forte di quanto è necessario per essere inteso da una truppa di fronte doppia.

Il comando d'*esecuzione* è pronunziato con vivacità ed in modo tronco; in generale i comandi d'esecuzione sono di una sola sillaba; quando sono composti di più sillabe, si pronuzia con maggior forza quella accentata, senza però omettere le altre.

Nel corso di quest'istruzione i comandi d'avvertimento sono scritti con carattere *italico*, e quelli di esecuzione con carattere **MAIUSCOLETTO**.

15. L'Istruttore si colloca a distanza non maggiore della metà della fronte della truppa da istruire: sta generalmente rimpetto alla metà, e quando i soldati sono volti di fianco, va verso la testa per essere visto ed udito da tutti mentre fa i movimenti e spiegazioni, e poter vedere egli stesso tutti i soldati:

nel dare i comandi sta sempre volto verso i medesimi.

16. Quando più squadre sono istrutte nello stesso sito, si aspetta sempre il segnale dell'Uffiziale incaricato della sorveglianza sull'istruzione, per cominciare e finire l'istruzione, e per far riposare i soldati.

ISTRUZIONE INDIVIDUALE SENZ'ARMI.

17. I soldati sono senz'armi ed in berretto di fatica.

18. Un Istruttore esercita da 5 a 10 soldati, disposti su una sola riga, volti dalla stessa parte, ad un passo di distanza l'uno dall'altro.

Posizione senz'armi — Riposo — Rompere e riformare le righe.

Guard=A VOI.

19. I soldati prendono la posizione seguente:

I talloni uniti sulla stessa linea; le punte dei piedi egualmente volte in fuori e distanti la lunghezza della suola; le ginocchia tese senza sforzo; le anche

sporgono egualmente, il corpo a piombo sulle anche, il petto aperto e spinto avanti; la pancia tenuta indietro senza sforzo; le spalle aperte, egualmente ritratte indietro ed alla stessa altezza; le braccia tese senza rigidezza pendano naturalmente; la palma delle mani applicata contro la coscia, le dita unite e tese, il pollice contro la pistagna dei pantaloni; la testa alta senza affettazione e sciolta; il mento ritratto senza essere coperto dalla cravatta, lo sguardo diretto davanti a sè ad altezza d' uomo.

20. Il comando *Guard*=A VÒI è dato per chiamare i soldati all' immobilità ed al servizio in qualunque circostanza.

RIPÒSO.

21. A questo comando si avanza il piede destro; non si è più tenuti all' immobilità; ma non si può muovere il piede sinistro, per non perdere l' allineamento.

22. L'Istruttore alterna più volte i comandi *Guard*=A VÒI e RIPÒSO, finchè veda che i soldati prendano subito la posizione senza difetti.

23. Il comando RIPÒSO è dato per far riposare i soldati in qualunque circo-

Digitized by Google

stanza senza far rompere le righe. Quando voglia dare maggiore libertà ai soldati, l'Istruttore comanda:

Rompete le righe=MARCHE

24. Al comando d'esecuzione i soldati disfanno le righe salutando, ed abbandonano i loro posti senza sortire dai limiti che avrà indicato l'Istruttore.

25. Per riformare le righe, l'Istruttore fa battere un rullo di tamburo, oppure comanda:

In=RIGA.

I soldati correndo vanno subito a mettersi in riga nel sito dove erano prima di rompere le righe. Si dispongono nello stesso ordine, e stanno in riposo come al N. 21.

Movimenti di testa
— Numerare i soldati. —

Testa a destr=DESTR.

26. Al comando d'esecuzione si gira la testa a destra finchè l'occhio sinistro corrisponda al mezzo del petto; si fissa lo sguardo sugli occhi del soldato

Digitized by Google

a destra. Il movimento va fatto con scioltezza senza muovere il corpo. I soldati contano *uno*.

FISSI.

27. Si gira la testa nella posizione primitiva senza muovere il corpo. I soldati contano *uno*.

Testa a sinistr=SINISTR.

FISSI.

Si eseguiscono in modo analogo.

Dalla destr=NUMERO.

28. Il primo soldato a destra volta la testa a sinistra, conta con voce forte *uno*, e riprende la posizione; il secondo fa lo stesso e conta *due*; il terzo *tre*, e così successivamente.

Modo di salutare e di inginocchiarsi.

Saluto colla mano destra=UNO.

29. Al comando d'esecuzione si porta la mano destra alla visiera, piegando il braccio destro ed alzando il gomito

all'altezza della spalla sulla linea del petto. La mano sarà un poco a destra, la palma volta a terra, le dita tese ed unite, l'indice e la punta del pollice contro la visiera. I soldati contano *uno.*

DUE.

Si porta vivamente la mano nella posizione primitiva, e si conta *due.*

Questi due movimenti vanno fatti con scioltezza e senza muovere nè il corpo, nè il capo. Nella posizione del saluto, il soldato deve avere un contegno deciso e rispettoso nello stesso tempo.

Saluto colla mano sinistra=UNO=DUE.

Si eseguisce in modo analogo.

Ginocch=TERR.

30. Al comando di esecuzione si fa un gran passo indietro col piede destro, portandolo un poco a destra: nello stesso tempo si porta la mano sinistra alla visiera nella posizione del saluto, si resta così colle ginocchia tese, il corpo a piombo, le spalle ben quadrate, e si conta *uno.*

La lunghezza del passo è tale, che

inginocchiandosi, il corpo sia a piombo sulla coscia destra.

DUE.

Si posa il ginocchio destro a terra, e si conta *due*.

In questa posizione il corpo è a piombo sulla coscia destra, le spalle ben quadrate; il ginocchio sinistro è a piombo sul tallone; la mano sinistra alla visiera nella posizione del saluto; la mano destra lungo la coscia destra; la punta del piede destro volta a terra ed un poco piegata, per far forza nel rialzarsi al movimento successivo.

Col progredire dell' istruzione si fanno unire i due movimenti con mediocre intervallo.

DRITTI.

31. I soldati facendo forza colla punta del piede destro si drizzano sulle gambe, uniscono il piede destro al sinistro, prendono la posizione, e contano *uno*.

Voltarsi a destra, a sinistra, ed indietro.

Fianco destr=DESTR (*a*).

(*a*) *Nelle ulteriori scuole di Plotone, di Compagnia e Battaglione, i comandi per voltare i soldati a destra, sinistra e fronte indietro, sono general-*

32. Al comando d'esecuzione si fa un quarto di giro a destra sui talloni alzando la punta dei piedi, e si conta *uno*.
Girando, il tallone destro viene a trovarsi contro l'incavo del piede sinistro.

DUE.

Si prende la posizione portando il tallone destro sulla linea del sinistro, e si conta *due*.

Fronte a sinistr=FRONT.

33. Al comando di esecuzione si fa un quarto di giro a sinistra sui talloni alzando la punta dei piedi, e si conta *uno*.
Girando, il tallone sinistro viene a trovarsi contro l'incavo del piede destro.

DUE.

Si prende la posizione, portando il tallone destro sulla linea del sinistro, e si conta *due*.
34. Col progredire dell'istruzione si

mente preceduti dall'indicazione della frazione di truppa che deve eseguire tali movimenti; nell'istruzione individuale senz'armi viene però omessa per brevità di comando qualunque indicazione collettiva; eccetto nell'insegnare i varii passi.

fanno unire i due movimenti con mediocre intervallo.

Fianco sinistr=SINISTR.

35. Si eseguisce come il *fronte a sinistr*, restando di fianco alla prima posizione.

Fronte a destr=FRONT.

36. Si eseguisce come il *fianco destr*, rimettendosi di fronte nella prima posizione.

37. I comandi *fianco destr e fianco sinistr* si danno per mettere di fianco una truppa ordinata di fronte. I comandi *front a sinistr* e *front a destr* si danno per mettere di fronte una truppa ordinata di fianco.

Obbliqu' a destr=DESTR.

38. Si eseguisce come il *fianco destr*, avvertendo però di girare solo un mezzo quarto a destra.

Fronte a sinistr=FRONT.

39. Si eseguisce come al N. 33, avvertendo però di girare solo un mezzo quarto a sinistra.

Digitized by Google

Obbliqu' a sinistr=SINISTR.

40. Si eseguisce come il *fianco sinistr*, avvertendo però di girare solo un mezzo quarto a sinistra.

Fronte a destr=FRONT.

Si eseguisce come al N. 36, avvertendo però di girare solo un mezzo quarto a destra.

Fronte indietro=FRONT.

41. Al comando di avvertimento si porta il piede destro indietro, col suo incavo a 0,m10 dal tallone sinistro, e si conta *uno*.
Al comando di esecuzione si gira a destra sui talloni alzando la punta dei piedi, si viene a far fronte dalla parte cui prima si voltavano le spalle, e si conta *due*.

TRE.

Si prende la posizione portando il tallone destro sulla linea del sinistro, e si conta *tre*.
Col progredire dell'istruzione si fan-

no unire il secondo e terzo movimento con mediocre intervallo.

42. Nel corso di quest'istruzione occorrerà sovente di servirsi delle espressioni *eseguire un a destra* (od *a sinistra*). *un mezzo a destra* (od *a sinistra*); gli *a destra* (od *a sinistra*) vanno intesi per *fianco destr* (o *fianco sinistr*); i *mezzi a destra* (od *a sinistra*) vanno intesi per *obbliqu' a destr* (o *sinistr*).

Principii della marcia.

43. La fanteria usa tre maniere di passo:

Il *passo ordinario* lungo 0,m75; se ne fanno 110 per minuto.

Il *passo di carica* 0,m80: se ne fanno 140 per minuto.

Il *passo di corsa* lungo 0,m90; se ne fanno 170 per minuto.

44. Però in principio dell'istruzione per dare ai soldati risoluzione, cadenza, uniformità, scioltezza e contegno militare, si farà uso del *passo di scuola* prima di esercitarli negli altri passi.

Il *passo di scuola* è lungo 0,m75; se ne fanno 75 per minuto.

45. Occorrendo alcune volte di far retrocedere di pochi passi i soldati, si fa uso del *passo retrogrado*.

Il *passo retrogrado* è lungo 0,m50; se ne fanno 75 per minuto.

46. Si comincia sempre la marcia partendo col piede sinistro; in conseguenza a qualunque comando d'avvertimento per mettersi in marcia, si porta il peso del corpo sulla gamba destra per lasciar libero il movimento della gamba sinistra.

47. Nel comando d'avvertimento s'indica sempre il passo con cui si vuol eseguire la marcia, eccetto quando si deve marciare al passo ordinario.

Passo di Scuola.

48. L'Istruttore per insegnare ai soldati il passo di scuola, eseguisce egli stesso prima alcuni passi lungo la fronte, colla cadenza, lunghezza, ed altre norme che verranno qui sotto indicate, facendo ben osservare ai soldati le principali avvertenze da seguire; poi comanda

Pelottone avanti passo di scuola=MARCHE.

49. Al comando d'avvertimento si porta il peso del corpo sulla gamba destra per lasciar libero il movimento della sinistra, questo movimento va fatto senza vacillare, od urtare i soldati vicini.

Al comando d'esecuzione si porta vivamente innanzi la gamba sinistra col ginocchio teso; la punta del piede un poco più bassa del tallone e volta in fuori, come nella posizione di piè fermo; si compisce il passo della lunghezza di 0,m75 da tallone a tallone, posando il piede ben di piatto a terra; e poi si continua la marcia colle stesse regole facendo i passi nella cadenza di 75 per minuto.

50. Per ben eseguire il passo è necessario secondare col corpo il movimento delle gambe, portandone tutto il peso su quella che va a posare a terra; le ginocchia devono essere tese nel fare il passo; il piede deve radere il terreno nel portare la gamba avanti; il corpo deve essere a piombo sulle anche, le spalle aperte, il petto spinto avanti, le braccia pendenti senza rigidezza, piuttosto indietro che avanti, le mani come nella posizione di piè fermo, evitando assolutamente che le palme sieno rivolte indietro, o che accompagnino il movimento delle coscie.

51. L'Istruttore ed i soldati contano forte *uno*, *due* nella cadenza del passo di scuola: contando *uno* quando il piede sinistro posa a terra, e *due* quando posa il destro. Col progredire dell'istruzione l'Istruttore tralascia di contare, ma fa

continuare i soldati finchè abbiano ben impressa la giusta cadenza. Essendovi un Tamburino presente all'istruzione, si fanno suonare di tanto in tanto alcune battute di tamburo per richiamare i soldati alla giusta cadenza.

52. In principio l'Istruttore fa eseguire il passo più corto di quanto è prescritto, onde far prendere il necessario appiombo ai soldati, e lo fa poi allungare gradatamente fino a $0,_{m}75$.

53. Con soldati nuovi affatto, e soprattutto se poco intelligenti, sarà bene di far secondare l'Istruttore da un soldato anziano, per accelerare l'istruzione del passo di scuola. L'istruttore fa eseguire alcuni passi ad un soldato per volta, ponendogli accanto il soldato anziano per dargli la giusta cadenza, lunghezza di passo e la direzione; fa poi eseguire alcuni passi a due e tre soldati per volta, sempre accompagnati dall'anziano; e finalmente mette in marcia tutti i soldati insieme.

Pelottone=ALT.

54. Al comando d'esecuzione, dato al momento che un piede sta per posare a terra, i soldati terminano il passo con tal piede, e prendono la posizione riunendo

il piede che sta dietro a quello che sta avanti.

55. L'Istruttore esercita lungamente i soldati nel passo di scuola, facendo anche eseguire con tal passo i movimenti dal N. 117 al N. 128; avvertendo però di far conservare le distanze stabilite al N. 18.

56. L'Istruttore insegna a cambiare di passo ad un soldato per volta, facendo riposare gli altri.

57. Per cambiare passo sul piede sinistro si prende il momento che il piede sinistro è a terra ed il piede destro è indietro; si porta vivamente il piede destro contro il sinistro, e si parte subito col piede sinistro, continuando a marciare in cadenza.

Per cambiare passo sul piede destro si adopera in modo analogo.

58. L'Istruttore si colloca otto o dieci passi dinanzi ai soldati, e dopo fatte le opportune spiegazioni, indica il piede sul quale vuole che si cambi passo: fa avanzare i soldati uno per volta, ed a ciascuno dà l'avvertimento *Cambiate* un momento prima che posi a terra il piede su cui deve cambiare passo; il soldato termina il passo con tal piede, eseguisce quanto è detto al N. 57, e va a fermarsi vicino all'Istruttore dove si mette in riposo.

Passo ordinario.

59. I soldati essendo bastantemente istrutti nel passo di scuola, vengono esercitati nel passo ordinario.

L'Istruttore li avverte prima, che per far marciare al passo ordinario non nomina tale passo nel comando di avvertimento; fa vedere la lunghezza e cadenza del passo; dà gli opportuni avvertimenti, e poi comanda

Pelottone avanti=MARCHE.

60. Si eseguisce colle stesse norme ed avvertenze stabilite per il passo di scuola dal N. 49 al N. 53, eseguendo però i passi nella cadenza di 110 per minuto; per evitare una soverchia rigidezza i soldati accompagnano il movimento del corpo colle braccia in modo naturale, senza però slanciarle troppo avanti od indietro.

Pelottone=ALT.

61. Si eseguisce come al N. 54.

62. L'Istruttore esercita pure i soldati a cambiare di passo, marciando al passo ordinario; prima uno per volta facendo riposare gli altri soldati, come è stabilito

pel passo di scuola, e poi mentre marciano insieme: in questo caso fa precedere all'avvertimento *Cambiate* il numero d'ordine del soldato; comincia dal primo di destra e va successivamente fino all'ultimo di sinistra, comandando, a cagion d'esempio: *N. uno cambiate*; *N. due cambiate*, ecc. L'Istruttore colloca alla sinistra quelli che provano maggior difficoltà a cambiare di passo.

Passo di carica.

63. I soldati marciando bene al passo ordinario, sono esercitati in simile modo nel passo di carica col comando

Pelottone avanti passo di carica=MARCHE.

Si eseguisce come per il passo ordinario, colla cadenza però di 130 per minuto, e facendo i passi lunghi 0,m80; perciò è necessario che i soldati portino ben avanti il peso del corpo, e marcino senza rigidezza, movendo anche un poco più le braccia per secondare il movimento del corpo.

Passo di corsa.

64. Per insegnare il passo di corsa,

l'Istruttore eseguisce egli stesso alcuni passi per far vedere la lunghezza, cadenza e norme da seguire: fa le opportune spiegazioni, e poi comanda

Pelottone avanti passo di corsa=MARCHE.

65. Al comando d'avvertimento i soldati portano il peso del corpo avanti e sulla gamba destra, per lasciare libero il movimento della gamba sinistra; staccano le braccia indietro, tenendole un poco piegate.

Al comando di esecuzione partono alla corsa colla gamba sinistra, e continuano in cadenza di 170 passi per minuto, lunghi 0,m90.

66. Durante la corsa i soldati non devono posare i talloni a terra, nè alzare troppo i piedi per fare il passo. Colle braccia accompagnano il movimento delle gambe, piegando e distendendo un poco l'avambraccio della parte opposta alla gamba che fa il passo, e movendo poco la parte superiore del braccio onde tenere ben aperto il petto; il busto deve essere inclinato avanti: le spalle ben aperte; la testa alta e la bocca chiusa.

L'Istruttore avverte soprattutto che i movimenti sieno fatti senza rigidezza,

non si pieghino troppo le gambe, non si movano troppo le braccia: nè si acceleri la respirazione in modo affannoso.

Passo retrogrado.

67. Per insegnare il passo retrogrado, l'Istruttore eseguisce egli stesso alcuni passi per far vedere la lunghezza, cadenza e norme da seguire; fa le opportune spiegazioni, e poi comanda:

Pelottone indietro=MARCHE.

68. Al comando di avvertimento, i soldati portano il peso del corpo sulla gamba destra per lasciare libero il movimento alla gamba sinistra.

Al comando di esecuzione, partendo colla gamba sinistra, si marcia indietro con passi lunghi 0,m50 nella cadenza del passo di scuola. A misura che si posa un piede in terra, si porta tutto il peso del corpo su tal piede, e si solleva l'altro che si porta indietro, facendone strisciare leggermente la punta sul terreno. Ogni soldato osserva due punti dinanzi a sè, per non deviare nel marciare indietro.

L'Istruttore non fa marciare più di otto o dieci passi.

Pelottone=ALT.

69. Al comando d'esecuzione, dato ai momento che il piede indietro sta per posare a terra, i soldati terminano il passo con tal piede, e prendono la posizione portandogli contro il piede che sta avanti.

ISTRUZIONE DI RIGA.

70. In principio di quest'istruzione i soldati sono senz' armi ed in berretto di fatica.

71 Un Istruttore esercita da 5 a 10 soldati, disposti su una sola riga, volti dalla stessa parte, con i gomiti che si tocchino leggermente.

72. L'Istruttore ha sotto i suoi ordini un caporale o soldato anziano che fa da *guida.*

Al principiar dell'istruzione la guida sta due passi dietro al centro: durante l'istruzione va a destra, a sinistra, od in testa della riga, secondo sarà stabilito, e vi rimane finchè l'Istruttore le dà il comando *A*=POSTO, al quale torna dietro al centro della riga.

73. L'Istruttore chiama la riga alla immobilità ed al silenzio, e fa numerare i soldati come è stabilito nell'Istruzione

individuale senz' armi, fa poi eseguire rapidamente i vari movimenti di tale istruzione (*a*), esclusa la marcia, e passa ad insegnare gli allineamenti.

Allineamenti.

74. L' Istruttore si assicura prima che i soldatti abbiano perfetta posizione; quindi comanda

Testa a destr=DESTR.

I soldati avendo la testa a destra l'Istruttore spiega, che per essere bene allineati bisogna che, senza muovere il corpo e la testa, essi vedano il profilo di due soldati a destra, e chiudendo l'occhio sinistro non vedano che il profilo del soldato vicino. Passa poi successivamente dinanzi a ciascun soldato, gli fa fare tali osservazioni, e lo fa avanzare o retrocedere a piccolissimi passi, secondo il caso.

(a) *Nell' istruzione di riga i comandi per voltare i soldati a destra, sinistra e fronte indietro, saranno sempre preceduti dall' indicazione* Pelottone: *eccetto nel caso indicato in questo n. 73, che tali movimenti sono ripetuti più volte uno in seguito all' altro senza interruzione, e quando sono dati immediatamante dopo formata la riga.*

Digitized by Google

75. Tutti volgono la testa di fronte, e restano fermi.

In modo analogo s' insegnano i principii di allineamento a sinistra.

76. L' Istruttore comanda poi

Tre file di destra due passi avanti=MARCHE.

Le file chiamate eseguiscono il movimento indicato al passo ordinario, voltano la testa a destra, e sono allineate dall' Istruttore sulla linea che deve occupare tutta la riga.

Allineamento successivo a destra=N.° QUATTRO=N.° CINQUE, ecc.

77. I soldati avanzano di due passi a misura che sono chiamati, e si allineano sulle file a destra voltando la testa da tale parte, e toccando leggermente il gomito del soldato a destra.

Per ben eseguire questo allineamento è d' uopo che i soldati partano al passo ordinario deciso, senza precipitazione; conservino sempre la giusta posizione, avvertendo soprattutto che le spalle

siano ben quadrate ed il corpo a piombo; non voltino troppo la testa; facciano l'ultimo passo più corto per arrestarsi un poco indietro della linea, e poi si mettano sul giusto allineamento avanzando a piccoli passi, sentano leggermente il contatto del gomito del soldato a destra; essendo sulla linea, avanzino e retrocedano le sole file indicate dall'Istruttore.

FISSI.

Come al N. 75.

Tre file di sinistra due passi avanti=MARCHE.
Allineamento successivo a sinistra=N.° SETTE=N.° SEI, ecc. ecc.

FISSI.

78. Si eseguiscono in modo analogo ai NN. 76, 77.

79. L'Istruttore esercita i soldati negli allineamenti indietro a destra, con i comandi

Tre file di destra due passi indietro=MARCHE.

Digitized by Google

Allineamento successivo indietro a destra=N.° QUATTRO=CINQUE, ECC. ECC.

FISSI.

i quali vengono eseguiti con passi retrogradi in modo analogo all' allineamento a destra avanti; però i soldati fanno l' ultimo passo più lungo per portarsi dietro la linea, e si avanzano poi a piccolissimi passi sulla linea come per gli allineamenti avanti. Mentre vanno indietro, i soldati fissano due punti dinanzi a loro sulla stessa linea per non deviare nel marciare indietro.

L' Istruttore esercita la riga negli allineamenti indietro a sinistra con comandi e modi analoghi.

80. Si fanno avanzare o retrocedere le tre file di destra (o di sinistra) di un maggior numero di passi, indicandolo nel comando d' avvertimento, senza però eccedere gli otto passi sia avanti che indietro. In questi casi si possono chiamare successivamente le varie file sulla linea, senza aspettare che sia ferma ed allineata la precedente.

81. Mentre si eseguiscono gli allineamenti successivi, l' Istruttore percorre la fronte della riga, collocandosi suc-

cessivamente rimpetto alle varie file che avanzano o retrocedono, per correggerne i difetti. Terminato il movimento da tutte le file, rettifica l'allineamento, portandosi a destra o sinistra della riga prima di dare il comando FISSI.

82. Secondo giudica conveniente, l'Istruttore può servirsi della guida per farle rettificare l'allineamento dei soldati a misura che giungono sulla linea, mandandola a destra (o sinistra) della riga, altrimenti la guida resta dietro al centro della riga e ne segue il movimento.

83. I soldati essendo ben esercitati negli allineamenti successivi, l'Istruttore gli esercita negli allineamenti di tutta la riga insieme. Perciò, dopo aver portato avanti le tre file di destra (o sinistra) da 2 fino ad 8 passi, comanda

A destr (o *sinistr*)=RIGA.

84. Al comando d'esecuzione tutte le file avanzano nello stesso tempo colle regole insegnate negli allineamenti successivi, e si allineano a destra (o sinistra).

FISSI.

Come al N. 75.

Digitized by Google

85. Per esercitare i soldati negli allineamenti indietro di tutta la riga insieme, l' Istruttore dopo aver portato indietro le tre file di destra (o di sinistra) da 2 fino ad 8 passi, comanda

Indietro a destr (o *sinistr*)=RIGA.

FISSI.

86. Si eseguiscono insieme da tutte le file, come negli allineamenti successivi N. 79.

87. I soldati essendo esercitati negli allineamenti precedenti, l'Istruttore passa agli allineamenti obbliqui, nei quali la nuova posizione della riga è obbliqua a quella prima occupata. Gli allineamenti obbliqui non s' insegnano successivamente, ma a tutta la riga insieme, con gli stessi comandi e regole date precedentemente; però si avvertono i soldati di volgersi in modo, al momento di partire, da giungere ben quadrati sulla nuova linea.

88. L' Istruttore termina l' insegnamento degli allineamenti, con volgere nella nuova direzione che vuol dare alla riga, il solo primo soldato di destra (o sinistra) senza muoverlo dal posto, e poi fa eseguire l' allineamento insie-

me da tutta la riga nel modo solito; l'Istruttore in questo caso cura prontamente l'esatto allineamento dei soldati vicini al primo, appena giungono sulla linea, onde possano servire di base agli altri, e l'allineamento sia presto e ben eseguito.

Marcia di fronte.

89. Per ben eseguire la marcia di fronte i soldati devono marciare ben allineati dalla parte della guida; perciò regolano il passo sul soldato vicino da tal parte, cambiando, se è d'uopo, per aver lo stesso passo; devono sentire leggermente il contatto dei gomiti con lo stesso soldato; cedono a poco per volta alle spinte del medesimo e resistono a quelle che vengono dalla parte della guida per mantenersi nel giusto allineamento, se sono troppo serrati o troppo staccati dalla parte della guida, devono riparare a poco per volta a questi difetti, accorciando od allungando il passo, ed obbliquando convenientemente coll'avanzare l'una o l'altra spalla, e devono evitare assolutamente di rimettersi con troppa fretta nel giusto allineamento per non disordinare tutta la riga; i soldati devono poi evitare asso-

lutamente di staccare le braccia dalla parte della guida, quando non sentano il contatto del soldato vicino da tal parte; ma devono mantenerle pendenti naturalmente, e venire a toccare questo soldato obbliquando a poco per volta, come già fu detto.

90. L'Istruttore avverte la guida, che dopo dato il comando d'esecuzione chiamerà l'allineamento a destra; poi comanda

Pelottone avanti=MARCHE.
Guida a destr.

91. Al comando d'avvertimento, la guida va in linea a destra della riga.

Al comando d'esecuzione tutti partono insieme al passo ordinario colle regole date al N. 89, per marciare allineati a destra.

92. Volendo aver la guida a sinistra, ed esercitare la riga della marcia di fronte coll'allineamento a sinistra, l'Istruttore ne avverte prima la guida; poi dopo il comando d'esecuzione dà l'indicazione *Guida a sinistr*; al comando di avvertimento la guida va a sinistra, e tutti si regolano sulla sinistra. Con gli stessi avvertimenti *Guida a destr* (o *sinistr*) l'Istruttore cambia di lato la

guida e la parte dell'allineamento mentre la riga è in marcia.

Marciando di fronte arrestare la riga.

93. L'Istruttore comanda.

Pelottone=ALT.

Tutti si fermano, nè muovono dopo per mettersi nel giusto allineamento; a meno che l'Istruttore dia poi il comando *a destr* (o *sinistr*)=RIGA. Però non dà questo comando se non è necessario allineare tutta la riga; se uno o due soldati sono fuori di allineamento, li avverte in particolare di avanzare o retrocedere, secondo il caso.

Marcia obbliqua.

94. La riga essendo ferma, l'Istruttore comanda

Pelottone obbliqu' a destr=
MARCHE.
Guida a destr.

Al comando d'avvertimento la guida va a destra della riga.
Al comando d'esecuzione tutti par-

Digitized by Google

tono come nella marcia diretta, avvertendo di voltarsi a destra nella direzione di *obbliqu' a destr*, N. 38, mentre fanno il primo passo, e continuano poi nella nuova direzione.

95. Nella marcia obbliqua la guida è sempre dalla parte dell' obbliquità; i soldati perciò si regolano in modo che la loro spalla destra sia sempre dietro ed un poco distante dalla spalla sinistra del soldato a destra, e la testa del medesimo copra al loro sguardo le teste degli altri soldati più a destra. L' Istruttore sta dalla parte dell' obbliquità, ed osserva che i soldati marcino allineati a seconda delle norme stabilite.

Avanti=MARCHE.
Guida a destr (o *sinistr*).

96. Al comando di esecuzione i soldati si voltano nella prima direzione, ed eseguiscono la marcia diretta colle norme stabilite al N. 89.

97. La riga essendo ferma, per farla obbliquare a sinistra, l' Istruttore comanda.

Pelottone obbliqu' a sinistr=
MARCHE.
Guida a sinistr.

Al comando di avvertimento la guida va a sinistra: e poi si eseguisce analogamente all' *obbliqu' a destr.*

98. Col progredire dell' istruzione si fa eseguire la marcia obbliqua mentre la riga è già in marcia diretta: i comandi e modi di esecuzione sono gli stessi come partendo da piè fermo.

99. Si ferma la riga che obbliqua, come nella marcia diretta: però è meglio rimetterla in marcia diretta e poi fermarla, piuttosto che fermarla, e poi rimetterla di fronte come al N. 89.

Segnare il passo.

100. La riga essendo in marcia l' Istruttore comanda

Segnate il passo=MARCHE.

Al comando di esecuzione i soldati cessano di avanzare, ma continuano a segnare la cadenza del passo distaccando un poco i piedi da terra, e riportandoli sempre nello stesso sito, essi evitano di accelerare la cadenza, e di slanciare le gambe avanti.

Avanti=MARCHE.

101. I soldati riprendono la marcia colla stessa cadenza.

Digitized by Google

Si può arrestare la riga che segna il passo, come se fosse in marcia: al comando di esecuzione i soldati cessano dal segnare il passo e prendono la posizione.

Marcia retrograda.

102. La riga essendo ferma, l'Istruttore comanda

Pelottone indietro=MARCHE.

Si eseguisce dai soldati come al N. 68, avvertendo di marciare indietro insieme e senza urtarsi; ogni soldato regolandosi perciò su due punti presi in direzione dinanzi a sè.

103. L'Istruttore arresta la riga come al N. 69. Egli non fa mai eseguire più di dieci passi indietro; per maggiori distanze fa eseguire una marcia di fronte, dopo volta la riga di fronte indietro.

Conversioni.

104. Le conversioni si eseguiscono: 1.° *Partendo da piè fermo*; 2.° *Essendo in marcia.*

L'Istruttore fa prima eseguire le *con-*

Digitized by Google

versioni partendo da piè fermo, e poi fa eseguire le *conversioni essendo in marcia.*

105. La riga essendo ferma e di fronte, l'Istruttore l'avverte che vuol far eseguire la *conversione a destra partendo da piè fermo.* Colloca il Sott'Istruttore in riga a destra, e poi dà le regole seguenti:

Il soldato di sinistra gira in grande attorno alla guida senza avvicinarsene od allontanarsene, facendo passi lunghi 0,m90 colla cadenza del passo ordinario.

Il soldato di destra gira contro la guida che fa perno, senza spingerla a destra e senza distaccarsene a sinistra, facendo dei passi piccolissimi colla stessa cadenza dell' ala marciante.

Tutti gli altri soldati diminuiscono gradatamente la lunghezza del passo dell' ultimo di sinistra, a misura che sono più vicini al primo di destra.

Tutti i soldati toccano leggermente col gomito il soldato a destra senza spingerlo verso il perno, e cedono alle spinte che vengono da tale parte.

I soldati per marciare ben allineati voltano la testa a sinistra per tutto il tempo della conversione, regolandosi sull' ala marciante per l' allineamento ed il passo: evitano di avanzare troppo, essendo minor difetto nelle conver-

sioni che il centro sia indietro, anzi che avanti.

Se sono troppo serrati, obbliquano un poco l'ala marciante, senza perdere il contatto dei gomiti dalla parte del perno.

L'ultimo di sinistra regolando la conversione, fa sempre il passo egualmente lungo, e guarda di tanto in tanto a destra e dinanzi a sè, onde percorrere la strada conveniente.

La guida accompagna il movimento della conversione girando sui talloni.

Date tali regole, l'Istruttore comanda

Conversione a destr=MARCHE.

106. Tutti partono nel medesimo tempo ed eseguiscono la conversione colle norme date al N. 105.

Pelottone=ALT.

107. Come al N. 93. Se è d'uopo, l'Istruttore allinea la riga.

Conversione a sinistr=MARCHE.
Pelottone=ALT.

108. Si eseguiscono in modo analogo ai NN. 106 e 107.

109. Se l'Istruttore non vuol fermare la riga mentre converge, ma vuol farla avanzare di fronte in una data direzione, comanda

Avanti=MARCHE.

Guida a destr (o *sinistr*).

Al comando di esecuzione tutti marciano avanti con decisione, particolarmente i soldati vicini al perno. L'Istruttore dà il comando d'esecuzione al momento che la fronte della riga è nella nuova direzione. Per le prime volte l'Istruttore chiama l' allineamento dalla parte del perno, poi col progredire dell'istruzione chiama anche l'allineamento dalla parte opposta.

110. Col tempo si tralascierà di mettere la guida a fare da perno; ed allora il primo di destra o l' ultimo di sinistra fanno da perno girando sui talloni, come fu detto per la guida.

111. Le conversioni in principio devono essere di pochi passi, facendo le correzioni ad ogni fermata; poi si fanno le conversioni di uno ed anche di due giri intieri.

112. Quando i soldati saranno bene istrutti nelle conversioni, si faranno lo-

Digitized by Google

ro eseguire i quarti di conversione perfetti. In quest'istruzione non si deve tener conto della quadratura del terreno, ma bensì della fronte della squadra prima di cominciare la conversione. Quest'istruzione è piuttosto un esercizio per l'Istruttore che per i soldati; se il comando ALT non è dato a tempo per arrestare la squadra finito il quarto di conversione, l'istruttore fa avanzare o retrocedere il soldato all'ala marciante, e mai il perno, e poi allinea la squadra sul perno e sul soldato dell'ala marciante.

113. *Le conversioni essendo in marcia,* si eseguiscono colle regole stabilite per le *conversioni partendo da piè fermo;* però il perno non gira sui talloni, ma fa dei piccoli passi attorno ad un indicante stabilito dall'Istruttore sul punto dove comincia la conversione.

La riga essendo in marcia di fronte, l'Istruttore manda la guida a prender posto come indicante a 10 o 12 passi dinanzi la fronte, volta di fianco, col petto nella dirૃzione di marcia del primo di destra o di sinistra, secondo vuol far eseguire la conversione a destra, o sinistra.

114. Al momento che si principia la conversione il braccio esterno del perno,

rade il petto dell' indicante; poi il perno con piccoli passi si allontana dal medesimo, descrive un arco girandogli attorno e lo lascia indietro, finchè terminato un quarto di conversione, l'indicante si trova a qualche passo indietro a destra (o sinistra) del perno (*a*).

(a) Non si può stabilire in modo preciso la lunghezza del passo del soldato al perno, perchè le conversioni essendo in marcia, *dovendo servire per far cambiare direzione alle colonne, è necessario che il perno faccia passi tanto più lunghi, quanto minore è la distanza fra le sezioni della colonna, per guadagnare terreno avanzando, e non incagliare la marcia delle sezioni che vengono dopo. Ne risulta che l'arco descritto dal perno sarà tanto maggiore, quanto minore è la distanza fra le sezioni: e le colonne potranno cambiare direzione in siti tanto più ristretti, quanto maggiori sono le distanze fra le sezioni.*

Queste cose è necessario cho i Bass'uffiziali capiscano bene, non tanto per ispiegarle ai soldati, ai quali anzi non devono parlare di tali ragioni, quanto per loro stessi, onde possano regolare le conversioni quando faranno da guide nelle compagnie e battaglioni.

Sarà quindi utile di formare i Bass'uffiziali in più sezioni all' epoca che s' insegnano loro le conversioni essendo in marcia; *riunire queste sezioni in colonna, e far cambiare direzione alla colonna marciando, prima a distanza intera, e poi a mezza distanza, e quindi a distanza serrata. L' uffiziale incaricato dell'istruzione ai Bass'uffiziali, collocandosi vicino all'indicante, avverte i Bass'uffiziali al perno di allungare più o meno il passo percorrendo un arco più o meno grande, secondo più o meno serrate sono le sezioni nella colonna; e farà osservare ai Bass' uffiziali, che facendo piccoli passi*

115. Per far eseguire le *conversioni essendo in marcia*, l'Istruttore dà gli stessi comandi come essendo di piè fermo: il comando di esecuzione va dato al momento che la riga giunge all'altezza dell'indicante. Bisogna avvertire che i soldati dalla parte del perno non rallentino, o raccorcino il passo avvicinandosi all'indicante, ma giungano con passo deciso contro il medesimo, aspettando il comando d'esecuzione per modificare il passo. Per le prime volte l'Istruttore traccia in terra l'arco che deve descrivere il perno, e poi collocandosi vicino al medesimo, ne regola la lunghezza del passo. Col progredire dell'istruzio-

al perno, la colonna cambia direzione in siti ristretti, ma s'incaglia la marcia delle sezioni di coda: facendo passi più lunghi non s'incagliano più queste sezioni; ma la colonna esige maggiore spazio di terreno al di là dello indicante per cambiare direzione.

Un'altra avvertenza fa ancora modificare la lunghezza del passo del perno nelle conversioni marciando, *ed è la lunghezza della fronte della sezione: con una fronte poco estesa, il perno può fare passi molto più lunghi che con una fronte molto estesa, e cambiare direzione senza prendere molto terreno al di là dell'indicante.*

La sola pratica può avvezzare gli Uffiziali e Bass-Uffiziali a fare il passo della conveniente lunghezza essendo al perno: in generale però nelle colonne a distanza intera il perno farà passi di 0,m10; nelle colonne serrate farà passi di 0,m50 almeno.

ne tralascia di tracciare l'arco, ma sta sempre vicino al perno per regolarne la lunghezza del passo.

116. Terminata la conversione, l'Istruttore fa marciare la riga nella nuova direzione, oppure l'arresta come nelle conversioni partendo da piè fermo.

Marcia di fianco.

117. L'Istruttore mette la riga di fianco con il comando

Pelottone fianco destr (o *sinistr* =) DÈSTR (O SINÌSTR).

I soldati eseguiscono il movimento, e la guida va in testa della riga, volta pur essa di fianco.

118. L'Istruttore avverte quindi i soldati che per bene eseguire la marcia di fianco è necessario partano tutti insieme, e continuino poi colla precisa lunghezza e cadenza di passo; marcino ben coperti dal soldato che sta avanti, senza piegare le ginocchia; mantengano per quanto possibile, la distanza che hanno prima di partire, allunghino a poco per volta il passo per riprenderla, se l'hanno perduta. Dà poi il comando

Pelottone avanti=MARCHE.

119. Al comando d'esecuzione i sol-

dati partono tutti insieme, e marciano di fianco secondo le regole date al N. 118.

Marciando di fianco arrestare la riga e far serrare le distanze.

120. L'Istruttore comanda

Pelottone=ALT.

Tutti si arrestano nello stesso tempo senza allungare l'ultimo passo, nè muovono dopo per mettersi a giusta distanza

SRRRATE

121. La guida in testa non muove; i soldati serrano alla giusta distanza su quello che precede, e si arrestano successivamente (*a*)

(*a*) *La marcia di fianco con soldati così serrati è affatto eccezionale, giacchè la truppa marcia, per quanto possibile, di fianco su quattro righe, ed in quell'ordine le file sono a 1,m30 circa da talloni a talloni. Quindi l'Istruttore non deve essere troppo esigente nella marcia di fianco colle file serrate come al N. 121, e può tollerare che la distanza tra le file venga aumentata fino a 0,m75 da talloni a talloni; il che si riconosce quando nel fare il passo di lunghezza ordinaria, il piede che va avanti si posa accanto al piede del soldato che precede.*

Con il comando SERRATE *si rimedia poi a questo inconveniente, che d'altronde è quasi impossibile evitare nelle evoluzioni.*

122. Fermata la riga, l'Istruttore la rimette di fronte e fa osservare ai soldati i difetti che risultano nell'allineamento per aver male eseguito la marcia di fianco; corregge i difetti, e poi fa eseguire la marcia sul fianco opposto. Col progredire dell'istruzione corregge i difetti lasciando la riga di fianco, e continua così finchè a forza d'insistenza abbia ottenuto che i soldati al comando MARCHE partano tutti insieme con vivacità, marcino ben coperti, non perdano troppo le distanze, ed al comando ALT si arrestino senza muovere dopo.

Marciando di fianco cambiare direzione.

123. La riga essendo ferma di fianco, l'Istruttore colloca la guida a destra del soldato in testa, poi comanda

Per fila a destr=MARCHE.

Al comando di esecuzione tutti partono insieme; il soldato in testa gira a destra attorno alla guida in modo che con tre passi ordinarii sia rivolto a destra della direzione primitiva, e continua poi la marcia della nuova direzione.

Gli altri soldati marciano avanti, ed a misura che giungono sul sito dove ha

girato il soldato di testa, girano nello stesso modo senza perdere nè la cadenza, nè la distanza. Nel girare attorno al perno, i soldati devono evitare di spingerlo in fuori o di allontanarsene.

Col progredire dell'istruzione si fa marciare la guida in testa, ed il perno si suppone semplicemente; tutti i soldati vanno a passare dove ha girato il primo.

Per fila sinistr=MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo.

124. Cogli stessi comandi si fanno eseguire i cambiamenti di direzione alla riga che marcia di fianco; i soldati devono evitare di rallentare la marcia, ed eseguiscono i comandi come partendo da piè fermo.

Marciando di fianco formarsi di fronte.

125. L'Istruttore comanda

Pelottone fronte a sinistr=MARCHE

Guida a destr (o sinistr).

I soldati terminano il passo con il piede destro posandolo a terra colla punta in dietro; si volgono di fronte a

sinistra, e continuano la marcia di fronte colle regole del N. 89, senza perdere la cadenza del passo: la guida va dalla parte indicata.

L' Istruttore dà il comando di esecuzione quando il piede destro sta per posare a terra.

Pelottone fronte a destr—MARCHE.

Guida a destr (o sinistr).

126. Si eseguisce in modo analogo: l' Istruttore dà il comando d'esecuzione quando il piede sinistro sta per posare a terra.

Marciando di fronte formarsi di fianco.

127. L' Istruttore comanda

Pelottone fianco destr—MARCHE.

Si eseguisce come il *fronte a destr* N. 126. La guida va in testa della riga.

I soldati fanno attenzione a non perdere troppo le distanze, continuando il passo colla stessa lunghezza e cadenza.

Pelottone fianco sinistr—MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo.

Digitized by Google

128. Volendo mettere di fianco la riga e farle cambiare subito direzione, l'Istruttore comanda

*Pelottone fianco destr e per fila a sinisinistr (*o *destr)* - MARCHE.

Si eseguisce *fianco destr* da tutti, ed il soldato in testa eseguisce immediatamente dopo il *per fila a sinistr (*o *destr)*: gli altri soldati seguono il movimento del primo in testa.

*Pelottone fianco sinistr e per fila a destr (*o *sinistr* - MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo.

Marciando di fianco formarsi in linea.

Pelottone in linea obbliqu' a sinistr—MARCHE

Guida a destr.

129. La guida in testa della riga continua a marciare avanti colla stessa andatura.

Al comando d'esecuzione tutti i soldati eseguiscono *obbliqu' a sinistr*, ed al passo di corsa vanno avanti a formarsi

in linea a sinistra del soldato che hanno dinanzi; giungendo sulla linea prendono il passo ordinario, e marciano di fronte allineati a destra.

Pelottone in linea obbliqu' a destr— MARCHE.

Guida a sinistr.

Si eseguisce in modo analogo.

130. Le formazioni in linea essendo di fianco, si eseguiscono anche essendo ferma la riga. In questo caso la guida in testa non muove, ed a misura che i soldati arrivano sulla linea al passo di corsa, si arrestano ed allineano a destra od a sinistra, secondo la parte da cui trovasi la guida. I comandi sono gli stessi come essendo in marcia.

Marciando di fianco formare la riga sulla destra o sulla sinistra in battaglia.

131. L'Istruttore manda la guida a prender posto, otto o dieci passi dinanzi la testa della riga, ed a sei passi a destra in fuori della direzione della medesima: la guida fa fronte dalla parte verso cui marcia la riga: comanda poi

Digitized by Google

Sulla destra in battaglia—
MARCHE.

132. Al comando d'esecuzione il soldato che marcia in testa eseguisce *per fila a destr*, e va a fermarsi col petto contro il braccio sinistro della guida. Gli altri soldati continuano a marciare avanti, eseguiscono poi successivamente *per fila a destr* a misura che oltrepassano il soldato che hanno dinanzi, e prendono posto in linea sinistra del medesimo, secondo le regole degli allineamenti successivi. Giungendo sulla linea tutti volgono la testa a destra per allinearsi, e la tengono così fino al comando

FISSI

Come al N. 75.

A—POSTO.

La guida va a posto dietro al centro della riga.

133. L'istruttore dà il comando MARCHE due passi prima che il soldato che marcia in testa giunga all'altezza della guida. Egli avverte che i soldati non rallentino l'andatura, eseguiscano *per*

fila a destr a tempo, e soprattutto marcino ben direttamente prima di eseguire tal movimento; percorre la linea a misura che i soldati devono eseguire il *per fila a destr*, per correggerli successivamente.

Sulla sinistra in battaglia—
MARCHE.

FISSI:

A—POSTO.

134. Si eseguiscono in modo analogo: la guida si colloca a sei passi a sinistra, in fuori della direzione della riga.

135. Le prime volte che si eseguiscono tali movimenti, sarà bene che l' Istruttore fermi la riga, e poi comandi la formazione in battaglia. Al comando di esecuzione tutti partono insieme, ed eseguiscono poi successivamente il movimento di *per fila a destr (o sinistr)*. In questo caso la guida è collocata dall' Istruttore solo a due passi dinanzi la testa, ma sempre a sei passi in fuori a destra (o sinistra) della direzione della riga.

Digitized by Google

Avvertenze per l' esecuzione dell' istruzione di riga ai passi di carica, di corsa e colle armi.

136. Si faranno eseguire tutti i movimenti dell' istruzione di riga al passo di carica ed al passo di corsa, eccetto gli allineamenti.

137. Basterà perciò aggiungere *passo di carica, passo di corsa* dopo il comando di avvertimento.

138. Si fanno passare i soldati da un' andatura all' altra con i comandi *Passo di carica*—MARCHE, *Passo di corsa*—MARCHE, *Passo ordinario*—MARCHE.

139. I soldati avendo imparato il maneggio dell' armi, l' istruzione di riga è poi ripetuta colle armi, colle norme seguenti :

Si eseguiscono tutti i movimenti dell' istruzione di riga essendo a *Bilanc*—ARM, *Bracc*—ARM, *Genio*—ARM, *Spall*—ARM, *Ripos*—ARM ; i soldati drizzano il fucile a piombo quando sono a *Bilanc. Genio* e *Spall*—ARM ai comandi di avvertimento per eseguire gli *a destra, a sinistra* e *fronte indietro,* e rimettono il fucile nella giusta posizione dopo eseguiti tali movimenti.

Essendo *In*—PARATA si eseguiscono i movimenti di fronte come marcie dirette ed oblique, e le conversioni.

Essendo a *Pied*=ARM, si eseguiscono tutti i movimenti per mettersi in marcia: al comando di avvertimento i soldati eseguiscono il primo movimento per passare da *Pied*=ARM a *Bilanc*=ARM; al comando d'esecuzione si mettono in marcia ed a *Bilanc*=ARM, lasciando inclinare avanti l'arma.

Essendo a *Pied*=ARM si eseguiscono gli *a destra, a sinistra e fronte indietro:* al comando di avvertimento i soldati eseguiscono il primo movimento per passare da *Pied*=ARM a *Bilanc*=ARM; al comando di esecuzione girano dalla parte indicata, e poi si rimettono a *Pied*=ARM.

Si eseguiscono gli allineamenti essendo a *Pied*=ARM, *Bracc*=ARM, *Genio*=ARM, *Spall*=ARM, *Ripos*=ARM.

Essendo a *Ripos*=ARM, al comando di esecuzione per mettersi in marcia, i soldati piegano il braccio destro, e portano la mano destra sotto la sinistra, sostenendola per diminuire la fatica del braccio sinistro. Arrestandosi, riportano la mano destra alla posizione col braccio disteso.

Essendo in marcia a *Bilanc*=ARM, i soldati si mettono *Pied*=ARM al comando ALT. Se portano l'arma in altra posizione, non la cambiano fermandosi.

Se dopo fermata la riga i soldati devono star fermi qualche tempo sul sito, l'Istruttore li mette subito a *Pied*=ARM con gli opportuni comandi.

Si eserciteranno i soldati a passare da un porto dell'arma ad un altro, essendo in marcia di fronte e di fianco.

Quando i soldati saranno già ben istrutti nei varii modi di portare l'arma marciando, i movimenti dell'istruzione di riga saranno preferibilmente fatti eseguire alle posizioni di *Spall* e *Genio*=ARM: avvertendo però che se i soldati sono a *Pied*=ARM, si fa principiare il movimento lasciandoli in tale posizione, e quando avranno fatto pochi passi a *Bilanc*=ARM. si comanderà il porto d'armi conveniente; mettendosi così più presto in marcia la riga.

Si eviterà per quanto possibile di tenere lungo tempo i soldati a *Bilanc*=ARM, *Bracc*=ARM ed *In*=PARATA, per non affaticarli troppo.

Per contro, si esigerà precisione nel modo di portare le armi; e mai non si dovranno tollerare abusi nelle posizioni di *Spall* e *Genio*=ARM, inclinando le armi troppo indietro, o che non si raddrizzino a piombo quando si eseguiscono gli *a destra, a sinistra e fronte indietro*.

La posizione di *In*=PARATA è posizione

d'onori. *Bracc*=ARM e *Ripôs*=ARM servono particolarmente alle sentinelle. *Inclinat*=ARM è presa per le funzioni funebri, e per quelle circostanze che i soldati devono stare lungo tempo a *Bracc*=ARM.

MANEGGIO DELL' ARMA.

140. Nel maneggio dell'arma si distinguono le posizioni del soldato coll'arma, che propriamente costituiscono il *maneggio dell'arma.*

Posizioni del soldato coll' arma.

141. Le posizioni del soldato coll' arma sono: (a)

Pied—ARM	N. 143.
Bilanc—ARM	» 144.
Bracc—ARM	» 145.
Inclinat—ARM	» 146.
Crociat—ET	» 147.
Presentat—ARM	» 148.
Genio—ARM	» 149.
Spall—ARM	» 150.

(a) *Si denominano le posizioni con i comandi stessi che servono a farle prendere ai soldati.*

In—PARATA » 151.
Ripos—ARM » 152.
PRÒNTI » 153.
PÙNT » 154.
PÙNT (per le parate) » 155.
Ginocch— TÈRR » 156.
Preghiera » 157.
RIPOSO » 158.

142. Nella descrizione seguente delle posizioni si parte dalla base, che il soldato sia messo prima alla posizione del N. 19.

143. *Posizione di Pied*—ARM. — Il fucile appiombo e canna indietro, è stretto fra l'indice ed il pollice della mano destra, le altre dita unite e distese: il braccio destro disteso naturalmente; il calcio appoggiato a terra presso la punta del piede destro, senza oltrepassarlo; la bocca della canna a 0,^{m} 02 dalla spalla.

144. *Posizione di Bilanc*—ARM. — Il fucile canna indietro, è impugnato colla destra sopra la terza fascetta ed inclinato innanzi il pugno destro appoggiato sotto l'osso dell'anca, la bocca della canna a 0,^{m}20 dalla spalla.

145. *Posizione di Bracc*—ARM. — Il fucile appiombo e canna indietro, è tenuto stretto al corpo e contro la spalla

dalla mano destra; l'indice sotto ed il pollice sopra il ponticello; le altre dita unite e sotto il cane; il braccio destro disteso naturalmente.

146. *Posizione di Inclinat*—ARM. = Il fucile impugnato dalla mano destra, come nella posizione di *Bracc*—ARM, è tenuto inclinato dinanzi al corpo con il calcio a sinistra e la canna contro l'avambraccio destro, piegando un poco le due avambraccia, e sostenendo la mano destra a metà del corpo colla sinistra posata sopra.

147. *Posizione di Crociat*—ÈT. — Il fucile canna in alto, ma volta un poco a sinistra, è tenuto ben fermo colla mano destra all'impugnatura ed appoggiata nell'incavo dell'anca, e colla sinistra dietro la terza fascetta; il gomito destro staccato, il sinistro bene stretto al corpo; la punta della baionetta all'altezza degli occhi; il soldato è volto mezzo a destra; il piede sinistro e la testa imponente nella direzione della fronte della truppa; il vuoto del piede destro a 0,m15 dietro al tallone sinistro; il corpo inclinato innanzi pesa sulla gamba sinistra, coll'alto del busto rilevato.

148. *Posizione di presentat*—ARM. — Il fucile a piombo e canna indietro, è tenuto davanti l'occhio destro colla ma-

no destra all'impugnatura, e colla sinistra sotto e contro la terza fascetta; il pollice lungo l'incassatura; la sbarra del cane rimpetto l'anguinaja destra senza toccarla; il vuoto del piede destro, dietro e contro al tallone sinistro.

149. *Posizione di Genio*—ARM. — Il fucile canna a destra, appoggiato colla contro cartella sulla spalla destra, è tenuto inclinato indietro e verso sinistra dalla mano destra posata sulla parte piana del calcio, le dita attorno al tallone, ed a 0,m20 dalla mammella destra.

150. *Posizione Spall*—ARM. — Il fucile canna in alto ed inclinato indietro, è appoggiato sulla spalla sinistra; il ponticello contro l'osso della medesima; il braccio sinistro piegato; la mano sinistra col pollice sulla vite del calcio, e le altre quattro dita sotto il medesimo, ed a 0,m20 dall'anca sinistra.

151. *Posizione di In*—PARATA — Il fucile a piombo e canna avanti, è sostenuto contro la spalla sinistra dalla mano sinistra, che ne impugna il calcio col pollice sulla vite e le altre dita sotto, il gomito sinistro leggermente piegato; la mano sinistra sulla linea della parte anteriore delle coscie.

152. *Posizione di Ripos*—ARM. — Il fucile appiombo e canna avanti, è stret-

to al corpo e contro la spalla sinistra dell'avambraccio sinistro piegato sotto la sbarra del cane; la palma della mano sinistra sul petto, colle dita unite e distese verso la mammella destra; il pollice staccato.

153. *Posizione di* PRÒNTI. = Il soldato è volto mezzo a destra; la testa imponente nella direzione della fronte della truppa; il vuoto del piede destro dietro e contro al tallone sinistro, il fucile appiombo e canna indietro, è tenuto a metà del corpo, il ponticello all'altezza dello stomaco, colla mano destra all'impugnatura, e colla sinistra sotto la terza fascetta; il dito mignolo sulla parte anteriore della cartella, ed il pollice lungo l'*incassatura*; i due gomiti stretti al corpo.

154. *Posizione di* PUNT — Il soldato con il corpo nella posizione di PRONTI, ma col vuoto del piede destro 0,m15 dietro al tallone sinistro, tiene il fucile spianato, il calcio ben appoggiato contro la spalla destra dalla mano sinistra che sostiene il fucile dietro e contro la terza fascetta, il pollice steso lungo l'incassatura; la mano destra all'impugnatura, l'indice ed il medio introdotti nel ponticello, la punta del medio sull'estremità del grilletto, l' indice staccato dal

medesimo, le ultime due dita sotto lo scudo, il pollice appoggiato lungo la cassa sopra la coda della cartella; il gomito destro abbassato senza sforzo; la testa inclinata sul calcio, l'occhio sinistro chiuso; con l'occhio destro dirigere una visuale del fondo dell'intaglio del traguardo al mirino, in modo che questo copra l'oggetto preso di mira.

155. *Posizione di* PUNT (per le parate). — Eguale alla precedente; ma il fucile è tenuto colla bocca in alto portando il gomito sinistro all'altezza della spalla.

156. *Posizione di Ginocc*—TERR. — Essendo a *Pied*—ARM, il soldato prende la posizione del N. 30, mantenendo il fucile a piombo, colla mano destra stretta sopra la terza fascetta.

157. *Posizione della Preghiera* — Il soldato con il corpo un poco curvato innanzi, tiene la mano sinistra alla posizione del saluto N. 29; la mano destra tiene il fucile alla posizione di *Pied*—ARM; il vuoto del piede destro a 0,^{m}15 dietro al tallone sinistro.

158. *Posizione di* RIPOSO. — Il soldato a *Pied*—ARM prende la posizione del N. 21; lascia appoggiare la canna contro la spalla destra, e tien fermo il fucile colla mano destra lungo la bretella;

le quattro dita unite ed il pollice staccato: il braccio destro disteso.

Movimenti che si possono eseguire coll'arma.

159. I movimenti del maneggio dell'arma sono sempre eseguiti da una delle posizioni del N. 141; non tutti però da una qualunque, ma da ciascuna di esse si eseguiscono i soli movimenti qui indicati.

Da *Pied*—ARM si eseguisce:

Bilanc—ARM	N. 166.
Bracc—ARM	» 168.
Genio—ARM	» 172.
Spall—ARM	» 176.
Baionet—CANN	» 192.
Crociat—ÈT	» 193.
Levat—ÈT	» 198.
RIPÒSO	» 199.
Giberne—AVANTI	» 206.
Caricat—ARM	» 207.
PRÒNTI	» 209.
Giberne a—PÒSTO	» 224.
Ginocch—TERR	» 225.
Preghiera	» 227.
Ispezion—ARM	» 228.
Fascio—ARM	» 229.

Da *Bilanc*—ARM si eseguisce:

Pied—ARM	N. 167.
Bracc—ARM	» 170.
Genio—ARM	» 174.
Spall—ARM	» 178.
Crociat—ÈT	» 195.

Da *Bracc*—ARM si eseguisce;

Pied—ARM	N. 169.
Bilanc—ARM	» 171.
Inclinat—ARM	» 180.
Presentat—ARM	» 182.

Da *Inclinat*—ARM si eseguisce:

Bracc—ARM	N. 181.

Da *Crociat*—ÈT si eseguisce:

Pied—ARM	N. 194.
Bilanc—ARM	» 196.
CARICAT	» 219.

Da *Presentat*—ARM si eseguisce:

Bracc—ARM	N. 183.
In—PARATA	» 184.

Digitized by Google

Da *Genio*—ARM si eseguisce:

Pied—ARM	N. 173.
Bilanc—ARM	» 175.
Spall—ARM	» 191.
Crociat—ÈT	» 197.

Da *Spall*—ARM si eseguisce:

Pied—ARM	N. 177.
Bilanc—ARM	» 179.
In—PARATA	» 187.
Genio—ARM	» 190.

Da *In*—PARATA si eseguisce:

Presentat—ARM	N. 185.
Spall—ARM	» 186.
Ripos—ARM	» 188.

Da *Ripos*—ARM si eseguisce:

In—PARATA	N. 189.

Da PRONTI si eseguisce:

Pied—ARM	N. 208.
PUNT	» 210.
Obbliqu' a—DESTR	» 214.
Obbliqu' a—SINISTR	» 216.
PUNT (per le parale)	» 222.

Digitized by Google

Da PUNT si eseguisce:

Ritirat—ARM	N. 211.
Attenti—FOC.	» 212.
CARICAT	» 213.
Crociat—ÈT	» 218.
Bilanc—ARM	» 220.
Presentat—ARM	» 223.

Da *Ginocch*—TERR si eseguisce:

DRITTI N. 226.

Da *Fascio*—ARM si eseguisce:

Ripigliat—ARM N. 230.

Da RIPÒSO si eseguisce:

Guard—A VOI N. 165.

Da varie posizioni si eseguisce:

Lasciat—ARM N. 231.

Avvertenze generali per l'esecuzione del Maneggio dell' arma.

160. In principio di quest' Istruzione i soldati saranno senza zaino, in berretto di fatica, e col cinturino munito

Digitized by Google

di baionetta e giberna; ultimata la medesima, si ripeterà in tenuta e bagaglio.

Il maneggio dell'arma è insegnato prima col fucile senza baionetta, meno il *Crociat*—ET; si ripete *poi col* fucile munito di baionetta.

161. Prima di far prendere ai soldati una posizione non ancora conosciuta, l'Istruttore li colloca ad uno ad uno in tal posizione correggendone accuratamente i difetti; li rimette poi nella posizione primitiva, ed insegna quindi a prendere la nuova posizione, passando tutti insieme per i vari movimenti ai comandi dell'Istruttore.

162. Progredita l'istruzione al punto di riunire i movimenti, l'Istruttore esigerà che i soldati eseguiscano con maggior energia, e distacchino, ritardando alquanto l'ultimo movimento, col quale si riesce ad una posizione, per marcare l'arma a posto con una certa eleganza.

In generale i movimenti vogliono essere fatti con scioltezza e vivacità, senza muovere tutta la persona e senza prendere posizioni difettose.

163. L'Istruttore si attiene scrupolosamente all'ordine con cui sono descritti i varii movimenti, facendoli ripetere quanto è necessario prima di passare oltre, e facendo riposare sovente i sol-

dati; avrà ben presente quanto è detto dal N. 3 al N. 16.

164. Il maneggio dell'arma è diviso in tre parti

1. *Esecuzione dei principali movimenti.*
2. *Esecuzione della carica e fuochi.*
3. *Esecuzione dei movimenti accessorii.*

Come complemento del maneggio dell'arma, sono descritti in fine del medesimo le *posizioni o movimenti colla spada o sciabola.*

Esecuzione dei principali movimenti.

165. I soldati essendo ordinati come al N. 71 ed alla posizione di RIPOSO, N. 158, l'Istruttore comanda

Guard=A VOI.

Prendere la posizione di *Pied*=ARM, N. 143.

Bilanc=ARM (2 movimenti).

166. 1. Alzare colla destra il fucile appiombo sinchè il pollice sia sotto l'osso dell'anca.

2. Prendere la posizione richiesta, allineando i fucili a destra

Pied=ARM.

167. Al comando d'avvertimento, drizzare il fucile appiombo, portando il mignolo della mano destra dietro la canna. Al comando d'esecuzione prendere la posizione richiesta, posando il calcio leggermente a terra (*a*)

Bracc=ARM (3 movimenti).

168. 1. Alzare colla destra il fucile appiombo sinchè la terza fascetta sia all' altezza dell' anca, portandolo avanti 0,m10; impugnarlo colla sinistra sotto la terza fascetta.

2. Alzare colla sinistra il fucile appiombo, finchè la mano destra possa impugnarlo al ponticello nella posizione richiesta, col braccio disteso; serrare quindi il fucile alla spalla, facendo salire la mano sinistra distesa all' altezza della medesima.

3. Battere colla sinistra un colpo sulla bretella, e prendere la posizione richiesta.

Pied=ARM (3 movimenti).

169. 1. Portare avanti colla destra il

(a) *Avvertenza per tutte le volte che si posa il calcio a terra.*

Digitized by Google

fucile appiombo a 0,m10 dalla spalla; impugnarlo colla sinistra sotto la terza fascetta.

2. Impugnare colla destra il fucile sopra la terza fascetta, e piazzarsi come al comando di avvertimento di *Pied*=ARM da *Bilanc*=ARM, N. 167.

3. Prendere la posizione richiesta.

Bilanc=ARM, descritto al N. 166.
Bracc=ARM (3 movimenti).

170. Al comando di avvertimento drizzare il fucile come al N. 167.

1. 2. 3. Eseguire i tre movimenti di *Bracc*=ARM da *Pied*=ARM N. 168.

Bilanc=ARM (3 movimenti).

171. 1. 2. Eseguire i due primi movimenti di *Pied*=ARM da *Bracc*=ARM N. 169.

3. Prendere la posizione richiesta, allineando i fucili a destra.

Pied=ARM, descritto al N. 167.
Genio=ARM (4 movimenti).

172. 1. Eseguire il primo movimento di *Bracc*=ARM da *Pied*=ARM N. 168.

2. Alzare colla sinistra il fucile appiombo canna indietro, finchè la destra possa impugnarlo al calcio nella posizio-

ne richiesta, col braccio disteso, la sinistra all'altezza della spalla.

3. Piegare il braccio destro, ed inclinare il fucile sulla spalla, canna a destra nella posizione richiesta, lasciandolo scorrere sotto la mano sinistra, che lo tiene contro la spalla.

4. Prendere la posizione richiesta, allineando i fucili a destra.

Pied=ARM (3 movimenti).

173. 1. Drizzare colla destra il fucile appiombo, canna indietro, stendendo il braccio destro; impugnarlo colla sinistra sotto la terza fascetta all'altezza della spalla.

2. Discendere colla sinistra il fucile appiombo; impugnarlo colla destra sopra la terza fascetta, e piazzarsi come al comando di avvertimento di *Pied*=ARM da *Bilanc*=ARM N. 167.

3. Prendere la posizione richiesta.

Bilanc=ARM, descritto al N. 166.
Genio=ARM (4 movimenti).

174. Al comando d'avvertimento drizzare il fucile come al N. 167.

1. 2. 3. 4. Eseguire i quattro movimenti di *Genio*—ARM da *Pied*—ARM N, 172.

Digitized by Google

Bilanc—ARM (3 movimenti).

175. 1. 2. Eseguire i due primi movimenti di *Pied*—ARM da *Genio*—ARM N. 173.
3. Prendere la posizione richiesta, allineando i fucili a destra.

Pied—ARM, descritto al N. 167.

Spall—ARM (3 movimenti).

176. 1. Alzare colla destra il fucile appiombo, canna a destra, e farlo risalire nella stessa mano dinanzi la metà del corpo, finchè la sinistra possa impugnarlo al calcio nella posizione richiesta, col braccio disteso; la destra all'altezza delle spalle.
2. Piegare il braccio sinistro ed inclinare il fucile sulla spalla, canna in alto, nella posizione richiesta, lasciandolo scorrere sotto la mano destra che lo tiene contro la spalla.
3. Prendere la posizione richiesta, allineando ii calcio dei fucili a destra.

Pied—ARM (3 movimenti).

177. 1. Drizzare colla sinistra il fucile appiombo, canna avanti, stendendo il braccio sinistro; impugnarlo colla destra

Digitized by Google

sopra la terza fascetta, all'altezza della spalla.

2. Discendere colla destra il fucile appiombo, passandolo dinanzi al corpo, e piazzarsi come al comando di avvertimento di *Pied*—ARM da *Bilanc*—ARM N. 167.

3. Prendere la posizione richiesta.

Bilanc—ARM, descritto al N. 166.
Spall—ARM (3 movimenti).

178. Al comando d'avvertimento drizzare il fucile come al N. 167.

1. 2. 3. Eseguire i tre movimenti di *Spall*—ARM da *Pied*—ARM N. 176.

Bilanc—ARM (3 movimenti).

179. 1. 2. Eseguire i due primi movimenti di *Pied*—ARM da *Spall*—ARM N. 177.

3. Prendere la posizione richiesta, allineando i fucili a destra.

Bracc—ARM descritto al N. 170.
Inclinat—ARM.

180. Inclinare il fucile canna a destra, portando la mano destra dinanzi la metà del corpo a braccio disteso, e posandolo sopra la mano sinistra, prendere la posizione richiesta.

Bracc—ARM (2 movimenti).

181. 1. Drizzare colla destra il fucile appiombo, canna indietro, nella posizione richiesta; serrare il fucile alla spalla facendo salire la mano sinistra distesa all'altezza della medesima.

2. Battere colla sinistra un colpo sulla bretella, e prendere la posizione richiesta.

Presentat—ARM (2 movimenti).

182. 1. Portare colla destra il fucile appiombo e canna indietro dinanzi all'occhio destro, il cane all'altezza dell'anguinaja; impugnarlo colla sinistra sotto e contro la terza fascetta, il pollice lungo l'incassatura, e stringerlo subito colla destra all'impugnatura.

2. Battere colla sinistra un colpo sulla bretella, e portando il vuoto del piede destro dietro e contro al tallone sinistro, prendere la posizione richiesta.

Bracc—ARM (2 movimenti).

183. 1. Impugnare colla destra il fucile al ponticello, e portarlo appiombo contro la spalla destra nella posizione richiesta, serrare il fucile alla spalla facendo salire la mano sinistra distesa al-

l'altezza della medesima; portare il tallone destro accanto al sinistro.

2. Battere colla sinistra un colpo sulla bretella e prendere la posizione richiesta.

Presentat—ARM, descritto al N. 182.
In—PARATA (3 movimenti).

184. 1. Portare colle due mani il fucile appiombo alla spalla sinistra nella posizione richiesta, girandolo canna avanti colla mano destra.

2. Impugnare colla sinistra il calcio nella posizione richiesta, ed assicurare colla destra l'arma contro la spalla; portare il tallone destro accanto al sinistro.

3. Prendere la posizione richiesta.

Presentat—ARM (2 movimenti).

185. 1. Voltare colla sinistra il fucile appiombo, canna a destra; stringerlo nello stesso tempo colla destra all'impugnatura.

2. Portare colla destra il fucile appiombo e canna indietro dinanzi all'occhio destro, il cane all'altezza dell'anguinaja; impugnarlo colla sinistra sotto e contro la terza fascetta, il pollice lungo l'incassatura; e portando il

Digitized by Google

vuoto del piede destro dietro e contro al tallone sinistro, prendere la posizione richiesta.

In—PARATA, descritto al N. 184.
Spall—ARM.

186. Piegando il braccio sinistro, prendere la posizione richiesta.

In—PARATA (2 movimenti).

187. 1. Drizzare colla sinistra il fucile appiombo nella posizione richiesta, stendendo il braccio; portare la destra all'impugnatura, per assicurare l'arma contro la spalla.
2. Prendere la posizione richiesta.

Ripos—ARM (2 movimenti).

188. 1. Impugnare colla destra il fucile basso all'impugnatura; piegare l'avambraccio sinistro sotto la cresta del cane nella posizione richiesta.

In—PARATA (2 movimenti).

189. 1. Stringere colla destra il fucile all'impugnatura; portare la sinistra al calcio nella posizione richiesta; as-

sicurare colla destra il fucile appiombo contro la spalla sinistra.

2. Prendere la posizione richiesta.

Spall—ARM, descritte al N. 186.
Genio—ARM (3 movimenti).

190. 1. Stringere colla destra il fucile all'impugnatura.

2. Portare colle due mani il fucile sulla spalla destra nella posizione richiesta girandolo canna a destra.

3. Far scorrere la destra sotto la sinistra, e prendere la posizione richiesta.

Spall—ARM (3 movimenti).

191. 1. Stringere colla sinistra il fucile all'impugnatura.

2. Portare colle due mani il fucile sulla spalla sinistra nella posizione richiesta, girandolo canna in alto.

3. Fare scorrere la sinistra sotto la destra, e prendere la posizione richiesta.

Pied—ARM, descritto al N. 177.
Baionet—CANN (3 movimenti).

192. 1. Impugnare colla destra il fucile sotto il bocchino, colla sinistra sotto la seconda fascetta, e portarne il

calcio a 0,^{m}10 avanti e nella direzione del piede sinistro, volgendolo canna avanti; lasciar cadere la canna nella piegatura del braccio destro, portare la mano sinistra al fodero, la destra al manico della baionetta, ed estrarla un poco.

2. Riprendere il fucile colla sinistra sotto la seconda fascetta, e stringerlo al corpo inclinato a destra; nel mentre estrarre colla destra la baionetta; inastarla sulla bocca della canna, e fermarla serrando coll'indice la ghiera.

3. Prendere la posizione di *Pied*—ARM.

Crociat—ÈT (2 movimenti).

193. 1. Alzare colla destra il fucile appiombo, portandolo avanti di 0,^{m}10, finchè il ponticello sia all'altezza dell'anca; impugnarlo colla sinistra sotto e contro la terza fascetta.

2. Eseguire un mezzo a destra, e prendere la posizione richiesta.

Pied—ARM (2 movimenti).

194. 1. Rimettersi di fronte; nel mentre drizzare colle due mani il fucile appiombo; impugnarlo colla destra sopra la terza fascetta, e piazzarsi co-

me al comando di avvertimento di *Pied*—ARM da *Bilanc*—ARM, N. 167.

2. Prendere la posizione richiesta.

Bilanc—ARM, descritto al N. 166.
Crociat—ÈT (2 movimenti).

195. 1. 2. Eseguire i due movimenti di *Crociat*—ÈT da *Pied*—ARM N. 193, senza drizzare il fucile appiombo nel primo movimento.

Bilanc—ARM (2 movimenti).

196. 1. Eseguire il primo movimento di *Pied*—ARM da *Crociat*—ÈT N. 194.

2. Prendere la posizione richiesta, allineando i fucili a destra.

Genio—ARM, descritto al N. 174.
Crociat—ÈT (2 movimenti).

197. 1. Eseguire il primo movimento di *Pied*—ARM da *Genio*—ARM N. 173.

2. Eseguire un mezzo a destra, e prendere la posizione richiesta.

Pied—ARM, descritto al N. 194.
Levat—ÈT (3 movimenti).

198. 1. Portare il calcio del fucile

avanti il piede sinistro, come nel primo movimento di *Baionet*—CANN; aprire la ghiera col pollice della destra; levare colla destra la baionetta, e tenerla avanti e vicina alla bocca della canna, punta in alto.

2. Lasciare cadere la canna nella piegatura del braccio destro; portare la sinistra al fodero; introdurre colla destra la baionetta, e riprendere il fucile colla sinistra sotto la seconda fascetta, e colla destra sotto il bocchino.

3. Prendere la posizione di *Pied*—ARM.

RIPOSO.

199. Prendere la posizione richiesta.

Esecuzione della Carica e Fuochi.

200. La carica ed i fuochi dapprima s'insegnano individualmente, facendo avanzare l'uno dopo l'altro di pochi passi ogni soldato volto di fronte agli altri, perchè i suoi errori e le analoghe correzioni servano di scuola agli altri mentre riposano.

Quando la carica sarà stata insegnata per movimenti, si farà eseguire facendo riunire due movimenti alla volta, quindi a quattro; l'Istruttore comanda

Google

UNO dopo ogni arresto, per far cominciare l'esecuzione dei due o quattro movimenti successivi; finalmente si farà eseguire tutta la carica senza interruzione.

201. L'Istruttore e gli Uffiziali che sorvegliano l'istruzione danno la più scrupolosa e costante attenzione all'esecuzione della carica e dei fuochi; devono assolutamente proibire che si perda tempo nel cercare di ottenere insieme nell'esecuzione dei varii movimenti della carica; e molto meno permetteranno che si sacrifichino alla simultaneità, la precisione individuale di tutti i movimenti, e le regole per ben puntare.

202. L'istruttore insegnerà con particolare cura ad un soldato per volta il modo di armare il cane, e di farlo scendere sulla cassula o sul luminello per disarmarlo, così che il movimento sia fatto con molta dolcezza, si eviti ogni urto che possa danneggiare le parti interne dell'acciarino, e la sola mano destra eseguisca tali operazioni senza aiutarla col peso del braccio.

203. Trattandosi di caricare il fucile colla cartuccia il comando *Giberne*—AVANTI, precederà quello di *Caricat*—ARM; le giberne rimarranno poi in tale posizione fino a che, più non occorrendo

Google

di far fuoco, l'Istruttore dia il comando *Giberne a*—POSTO.

204. Per caricare il fucile da *Pied*—ARM, l'Istruttore comanda *Caricat*—ARM; invece dalla posizione di PUNT dopo sparata l'arma, e da quella di *Crociat*—ÈT, comanda semplicemente CARICAT.

205. Il comando PRONTI è sempre preceduto dall'indicazione della truppa che deve eseguire il movimento in guisa di comando d'avvertimento; così si comanda *Pelottone, Compagnia o Battaglione*—PRONTI, secondo che un pelottone, compagnia o battaglione devono eseguire tale movimento.

In questa scuola si supporrà sempre che i soldati formino un pelottone, e si darà il comando *Pelottone*—PRONTI.

L'Istruttore mette i soldati a *Pied*—ARM e poi comanda

Giberne—AVANTI (3 movimenti).

206. 1. Impugnare colla sinistra il fucile sotto la seconda fascetta lasciandolo inclinare un poco avanti; portare la destra all' angolo superiore destro della giberna, il pollice sopra il coperchio, le altre dita sotto.

2. Fare scorrere colla destra la giberna dinanzi al corpo.

3. Prendere la posizione di *Pied* —ARM.

Caricat—ARM (24) movimenti).

207. 1. Come al primo movimento di *Baionet*—CANN N. 192, senza lasciar cadere il fucile nella piegatura del braccio destro; eseguire un mezzo a destra; portare il vuoto del piede destro dietro e contro al tallone sinistro; fare scorrere la mano sinistra fin contro la seconda fascetta, e stendere il pollice sull' incassatura della bacchetta.

2. Portare la destra alla giberna; prendervi la cartuccia e stringerla fra la carta superflua e la carica col pollice e le due prime dita, tenendo chiuse le altre.

1. Portare la cartuccia alla bocca col pugno volto unghie dinanzi, e stringere con i denti la carta rasente la polvere.

2. Stracciare la carta, girando il pugno unghie indietro, portare la cartuccia vicino ed all' altezza della bocca della canna.

1. Fissare lo sguardo sulla bocca della canna; alzare il gomito destro e versare tutta la polvere nella medesima, scuotendo perciò la cartuccia; capovol-

gerla, e far entrare nella canna la palla colla carta sopra.

2. Abbassare il gomito e serrarlo al corpo; stringere la bacchetta tra il pollice e l'indice piegato; le altre dita chiuse.

1. Stendere il braccio destro, e trar fuori circa metà della bacchetta.

2. Abbassare il gomito e prendere la bacchetta fra l'indice ed il pollice, la mano a ventaglio, il pollice in fuori appoggiato sulla canna; nel mentre sostenere la bacchetta, comprimendola col pollice della sinistra.

1. Distendere il braccio e trarre fuori tutta la bacchetta; poi lasciarla discendere un poco fra l'indice ed il pollice, tenendo il braccio disteso.

2. Capovolgere la bacchetta chiudendo la mano destra, e girandola a braccio disteso nella direzione della spalla sinistra, presentarne la capocchia alla bocca della canna, fissandovi lo sguardo.

1. Introdurre la bacchetta nella canna, finchè il pugno si appoggi sulla bocca della medesima.

2. Stendendo il braccio destro, far scorrere il pollice lungo la bacchetta; stringerne l'estremità tra questo e l'indice piegato, le altre dita chiuse.

1. Spingere e comprimere la carica in fondo della canna.

2. Battere una volta la carica, e riprendere l'estremità della bacchetta fra il pollice e l'indice piegato.

1. Trarre fuori metà della bacchetta, e riprenderla fra l'indice ed il pollice, la mano a ventaglio; il pollice in fuori appoggiato sulla bocca della canna.

2. Distendere il braccio, e trar fuori tutta la bacchetta.

1. Capovolgere la bacchetta chiudendo la mano destra, e girandola a braccio disteso nella direzione della spalla *sinistra*; *introdurre* la punta nel canale, fissandovi lo sguardo.

2. Introdurre la bacchetta nel canale, accompagnandola col pollice destro fino all'incontro del sinistro.

1. Alzare il pugno destro; collocare la seconda falange del mignolo sulla capocchia della bacchetta, e finire d'introdurla.

2. Impugnare colla destra il fucile sotto il bocchino; stringerlo colla sinistra fra la seconda e terza fascetta, stendendo il braccio sinistro.

1. Alzare colla sinistra il fucile appiombo, canna indietro, e farlo risalire nella stessa mano nella posizione di PRONTI N. 153; nel mentre portare la

destra col pollice sulla cresta del cane, l'indice sotto il ponticello, le altre dita unite e distese, il gomito destro rilevato.

2. Armare lentamente il cane, facendo forza coll' indice e pollice della mano destra, evitando assolutamente ogni scossa.

1. Fissare lo sguardo sul luminello; levare coll' indice e pollice della destra la cassula bruciata, e portare la mano destra alla giberna.

2. Prendere nella giberna una cassula fra l'indice ed il pollice, collocarla sul luminello, e spingerla col pollice per assodarla; stringere colla destra il fucile all' impugnatura, e prendere la posizione di PRONTI N. 153.

Pied—ARM. (3 movimenti).

208. 1. Al comando *Pied* portare la destra col pollice sulla cresta del cane, l'indice ed il medio introdotti nel ponticello, la punta del medio sull' estremità del grilletto, le ultime due dita sotto il ponticello; disarmare, premendo col medio il grilletto e sostenendo col pollice il cane; affinchè pian piano scenda sulla cassula e la tocchi.

2. Al comando ARM rimettersi di

fronte; nel mentre discendere il fucile colla destra sopra la terza fascetta, e piazzarsi come al comando di avvertimento di *Pied*—ARM da *Bilanc*—ARM N. 167.

3. Prendere la posizione richiesta.

Pelottone – PRONTI (2 movimenti).

209. 1. Alzare colla destra il fucile appiombo, e farlo salire colla sinistra che l'impugna alla posizione richiesta; nel mentre eseguire un mezzo a destra, e portare il vuoto del piede destro dietro e contro al tallone sinistro; disporre la mano destra pronta ad armare il cane, come si è insegnato nella carica.

2. Armare lentamente il cane, e prendere la posizione richiesta.

PUNT.

210. Spianare il fucile facendo scorrere la sinistra fin contro la terza fascetta; appoggiar il calcio contro la spalla destra; e portando il vuoto del piede destro a 0,m15 dietro al tallone sinistro, prendere la posizione richiesta.

Ritirat—ARM (2 movimenti).

211. 1. Al comando *Ritirat*, togliere

le dita da sul grilletto, e stringere colla destra il fucile all' impugnatura.

2. Al comando ARM drizzare con le due mani il fucile appiombo; serrare il vuoto del piede destro contro al tallone sinistro, e prendere la posizione di PRONTI.

PUNT, descritto al N. 210.

Attenti—FOC (*a*).

212. Al comando *Attenti*, prendere preciso il punto di mira e trattenere il respiro.

Al comando FOC. premere con forza crescente il grilletto col dito medio, affinchè lo scatto succeda senza scossa: restar ben fermi dopo scattata l' arma.

CARICAT (21 movimenti).

213. 1. Drizzare colle due mani il fucile appiombo e portarlo a sinistra rasente il corpo; il gomito sinistro stretto al corpo; la mano sinistra all' altezza della spalla, tra la seconda e

(*a*) *Fra l' avvertimento* Attenti *ed il comando* Foc *deve mettersi l' intervallo di un mezzo minuto secondo circa.*

terza fascetta; la mano destra all'impugnatura, l'indice sotto il cane, il pollice sulla vite inferiore della contro-cartella.

2. Discendere colla sinistra il fucile con il calcio a terra, a 0,^{m}10 innanzi e 0,^{m}20 a sinistra della punta del piede sinistro: nel mentre portare la destra alla giberna, come al secondo movimento della carica N. 207.

Continuare la carica come al N. 207.

Obliqu' a—DESTR.

214. Eseguire un mezzo a destra sul tallone sinistro, e secondare il movimento col piede destro, rimettendolo dietro al tallone sinistro.

PUNT, descritto al N. 210.

Attenti—FOC, descritto al N. 212.

CARICAT.

215. Si eseguisce come al N. 213, rimettendosi però nella direzione che si aveva prima del comando *Obliqu' a*—DESTR.

Obliqu' a—SINISTR.

216. Eseguire un mezzo a sinistra sul tallone sinistro e secondare il movimento col piede destro, rimettendolo dietro al tallone sinistro.

PUNT. descritto al N. 210.
Attenti—FOC, descritto al N. 212.
CARICAT.

217. Si eseguisce come al N. 213, rimettendosi però nella direzione che si aveva prima del comando *Obliqu' a*—SINISTR.

Pied—ARM, descritto al N. 208
Baionet—CAN » 192
Pelottone—PRONTI » 200
PUNT. » 210
Attenti—FOC » 212
Crociat—ÈT.

218. Abbassare con le due mani il fucile e prendere la posizione richiesta.

CARICAT.

219. Eseguire i movimenti di CARICAT da PUNT N. 213.

Digitized by Google

PUNT descritto al N. 210
Attenti—FOC. » 212
Bilanc—ARM (2 movimenti).

220. 1. 2. Eseguire i due movimenti di *Bilanc*—ARM da *Crociat*—ÈT. N. 196.

Pied—ARM, descritto al N.167
Caricat—ARM » 207
Pied—ARM » 208
Fuochi di parata.

221. Questo comando indica la specie di fuochi da eseguire.

Pelottone—PRONTI, descritto al N. 209.
PUNT.

222. Prendere la posizione descritta al N. 155.

Attenti—FOC, descritto al N. 212.
(*a*) *Presentat*—ARM (2 movimenti).

223. 1. Al comando *Presentat*, drizzare colle due mani il fucile appiombo

(*a*) *Nei fuochi di parata il comando Presenta'*—ARM *è dato solo dopo l' ultimo sparo, invece di* CARICAT.

Digitized by Google

dinanzi la metà del corpo, abbassandolo nello stesso tempo, finchè la mano sinistra sia all'altezza della spalla.

2. Al comando ARM voltarsi di fronte, e prendere la posizione richiesta, battendo colla sinistra un colpo sulla bretella, e portando il vuoto del piede destro contro al tallone sinistro.

Bracc—ARM, descritto al N. 173
Pied—ARM, » 169
Levat—ET » 198
Giberne a—POSTO (3 movimenti).

224. 1. Impugnare il fucile come al primo movimento di *Giberne*—AVANTI, N. 206, portare la destra sul coperchio della giberna contro l'angolo superiore a sinistra; la palma e le quattro dita sopra il coperchio; le due ultime falangi piegate sotto il medesimo; il pollice disteso.

2. Fare scorrere la giberna indietro, finchè sia a posto.

3. Prendere la posizione di *Pied*—ARM.

Esecuzione dei movimenti accessorii.

L'Istruttore mette i soldati a *Pied*—ARM, e poi comanda:

Ginocch—TERR (2 movimenti).

225. 1. 2. Si eseguiscono come al N. 30, e si prende la posizione del N. 156.

DRITTI.

226. Si eseguisce come al N. 31, e si prende la posizione di *Pied*—ARM.

Preghiera: UNO, DUE, TRE (*a*).

227. Al comando UNO, portare la mano sinistra alla posizione del saluto N. 29.

Al comando DUE, prendere la posizione descritta al N. 157.

Al comando TRE, prendere la posizione di *Pied*—ARM.

Ispezion—ARM.

228. Eseguire il primo movimento di *Baionet*—CAN, tenendo però fermo il fucile colla sinistra sotto e contro la seconda fascetta, il pollice steso sull'incassatura della bacchetta. Estrarre colla destra la bacchetta, capovolgerla, introdurla nella canna, e lasciarla cadere sul fondo; riprendere quindi la posizione di *Pied*—ARM.

(*a*) *Questi comandi tengono luogo dei segnali di tamburo, coi quali si fa eseguire la preghiera.*

Digitized by Google

Quando l' Istruttore è a due passi di distanza, far salire colla destra il fucile appiombo, canna a destra, dinanzi la metà del corpo; impugnarlo colla sinistra sotto la terza fascetta, il pollice lungo l' incassatura, il mignolo sulla parte anteriore della cartella, il cane all' altezza dello stomaco, il gomito e l' avambraccio sinistro stretti al corpo; portare la mano destra alla posizione del soldato senza arma.

Giunto l'Istruttore dinanzi al soldato, distaccare con vivacità il fucile 0,m20 avanti, e presentarglielo appiombo.

Ricevuto il fucile dall'Istruttore colla mano sinistra, mettersi a *Pied*—ARM, e solo dopo oltrepassato di due passi dal medesimo, si eseguisce lo stesso movimento come per mettere la bacchetta nella canna, al comando *Ispezion*—ARM; levare la bacchetta come nella carica, e rimettersi a *Pied*—ARM.

Baionet—CAN, descritto al N. 192.
Fascio—ARM (*a*),

229. I numeri *due* in prima riga, im-

(a) *L' Istruttore ordina prima i soldati su due righe, come al N. 239. e fa numerare le file come al N. 258, limitandosi in principio a far deporre e ripigliare le armi a due file per volta.*

pugnano il fucile colla sinistra sotto la seconda fascetta, e ne collocano il calcio a terra canna avanti, a metà distanza dal soldato a sinistra, e sulla linea della punta dei piedi; inclinano il fucile a destra finchè la bocca sia dinanzi la spalla destra.

I numeri *uno* in prima riga danno il fucile al numero *due* a sinistra; questi l'impugna colla destra sopra la seconda fascetta, ne colloca il calcio a terra, canna indietro a 0,^{m}75, davanti la punta del piede destro, ed incrocia le baionette dei due fucili inclinandole un poco a destra.

I numeri *due* in seconda riga inclinano il fucile avanti, canna a destra, introducono la baionetta fra quelle dei fucili di prima riga, passandone la punta sotto le due braccia, e cedono il fucile al loro capofila: questi l'impugna colla destra sotto la seconda fascetta, termina d'introdurre la baionetta fra le altre due, ne fa passare il calcio davanti la prima riga, e lo posa a terra fra mezzo le punte dei piedi del numero *uno* a destra.

I numeri *uno* di seconda riga, poichè vedono formati i fasci, impugnano il fucile colla sinistra sotto la seconda fascetta, lo girano canna avanti e lo de-

Digitized by Google

pongono contro il fascio che hanno avanti fra le baionette dei fucili di prima riga, avanzando il piede sinistro.

Tutti prendono poi la posizione senz'armi.

Ripigliat—ARM.

230. Al comando *Ripigliat* i numeri *uno* di seconda riga avanzando il piede sinistro, riprendono il loro fucile colla sinistra, e si mettono a *Pied*—ARM.

Al comando ARM, i numeri *due* in prima riga impugnano il proprio fucile colla sinistra, e colla destra quello del numero *uno* a destra; i numeri *due* in seconda riga impugnano colla destra il proprio fucile, avanzando il piede destro.

I numeri *due* di prima e seconda riga sollevano insieme il fascio d'armi e lo snodano avvicinando i calci, i numeri *due* di prima riga danno il fucile al numero *uno* a destra, e tutti si mettono a *Pied*—ARM.

Levat—ET, descritto al N. 198.
Lasciat—ARM.

231. Questo comando viene eseguito dalle posizioni di *Pied*—ARM, *Bilanc*—ARM, *Brac*—ARM, *Presentat*—ARM, *Genio*

—ARM, *Spall*—ARM e *Ripos*—ARM: da qualunque di tali posizioni appoggiare il fucile con precauzione nel luogo preventivamente indicato, o sul rastelliere d'armi.

Posizioni o movimenti colla spada o sciabola.

Porto della Spada o Sciabola

232. L'arma appiombo, punta in alto, taglio avanti di costa, contro la spalla destra, è tenuta dalla mano destra all'impugnatura tra il pollice disteso a sinistra, l'indice ed il medio volti naturalmente sul davanti; le altre due dita piegate indietro; il braccio destro leggermente piegato.

Nello sfilare in parata, ed accompagnando la Bandiera.

253. L'impugnatura stretta nella mano destra all'altezza dell'anca, ed un poco avanti la medesima; la lama col taglio in alto, inclinata in traverso dinanzi al petto, e stretta a 0,m05 dalla mammella sinistra tra l'indice ed il pollice della mano sinistra; le altre dita chiuse.

Digitized by Google

Saluto (4 movimenti).

234. 1. Alzare l'arma verticale dinanzi l'occhio destro, col taglio a sinistra; la guardia contro la mammella destra.

2. Stendendo con vivacità il braccio, abbassare la punta dell'arma a 0,m10 da terra, e tenerla così inclinata col taglio a sinistra, la guardia contro la pistagna dei pantaloni.

3. Rimettersi alla posizione del primo movimento.

4. Riprendere la posizione del N. 232.

Preghiera ginocch—TER.

235. L'arma alla posizione del saluto, ed eseguire il movimento insieme alla truppa.

Digitized by Google

SCUOLA DEL PELOTTONE

NOZIONI PRELIMINARI

Scopo dell' Istruzione.

236. Quest' istruzione insegna i movimenti necessarii ad un pelottone per tutte le circostanze in cui può trovarsi, sia isolato che unito ad altri pelottoni, in una compagnia o Battaglione.

Composizione e formazione del Pelottone d'Istruzione.

237. Il Pelottone d' istruzione si compone di

- 2 Uffiziali,
- 2 Bass' Uffiziali,
- 32 a 50 Caporali e soldati,
- 1 Tamburino.

Occorrendo un Uffiziale può essere surrogato da un' Bass' Uffiziale.

Digitized by Google

238. La formazione ordinaria del pelottone è su due righe di fronte (*a*).

239. Per formare il pelottone su due righe, si dispongono i soldati per istatura su una sola riga; si fanno numerare come al N. 28, e poi si comanda:

Su due righe—MARCHE.

Al comando d'esecuzione, i numeri pari si collocano dietro al numero dispari a destra, facendo un gran passo indietro ed uno laterale a destra.

A destr—RIGA.

I soldati si allineano a destra, serrandosi da tal parte per sentire il contatto dei gomiti, secondo i principii degli allineamenti

FISSI.

Come al N. 75.

240. I soldati devono essere ben al-

(a) Riga *è la riunione dei soldati su una stessa linea, gli uni accanto agli altri; fila è la riunione di soldati di righe diverse, posti gli uni dietro gli altri. Quando il pelottone è su due righe, le file sono di due soldati; quando è su quattro righe, le file sono di quattro soldati.*

Digitized by Google

lineati in ogni riga, e toccarsi leggermente con i gomiti, senza essere troppo serrati gli uni contro gli altri. Le due righe sono distanti 0,m75 misurati dai talloni di una riga a quelli dell'altra. I soldati in seconda riga devono essere perfettamente coperti da quello di prima riga che hanno dinanzi, e che prende nome di *capofila*.

241. Il pelottone così formato è diviso in due parti denominate *Prima* e *Seconda Squadra*, cominciando dalla destra. Le due squadre sono anche denominate *Squadra di destra* e *di sinistra* secondo la loro posizione sulla fronte del pelottone.

Il numero delle squadre non cambia mai, qualunque sia la loro posizione relativa; cambia invece la denominazione di *destra* e di *sinistra*: così dopo eseguito *Fronte indietro* da tutto il pelottone, la squadra che prima era *di destra*, diviene *Squadra di sinistra*, e quella che era *di sinistra* diviene *Squadra di destra*.

242. Per quanto possibile le due squadre sono eguali; però la prima deve sempre avere un numero pari di file.

Non si lascia intervallo fra le due squadre in linea.

243. Uno degli Uffiziali comanda il

pelottone, e prende il nome di *Capo pelottone* (*a*).

Quando il pelottone fa parte di una Compagnia, il Capo pelottone comanda particolarmente la prima squadra.

Nel fare l'istruzione, il Capo pelottone sta nel sito più conveniente per sorvegliare, dirigere, ed esser visto ed inteso da tutti i soldati. In un pelottone isolato, comandato per qualche servizio, sta a destra in prima riga, se il pelottone è fermo; 2 passi dinanzi al centro se il pelottone è in marcia di fronte; accanto alla guida in testa, N. 264, se il pelottone è di fianco.

L'altro Uffiziale è capo della seconda squadra, e sta due passi dietro al centro del pelottone: in tale posizione ne segue tutti i movimenti.

244. I due Bass' Uffiziali sono: uno, *guida di destra*, l'altro *guida di sinistra* del pelottone: stanno due passi dietro la seconda riga; il primo all' altezza della seconda fila, ed il secondo, all'altezza della penultima fila del pelottone.

(*a*) *Quando si fa l'istruzione della scuola di Pelottone, gli Uffiziali subalterni sono destinati al comando del pelottone e della seconda squadra senza riguardo di anzianità, per esercitare tutti egualmente. Quando poi un pelottone isolato è comandato per qualche servizio, l' Uffiziale più anziano comanda il pelottone.*

Digitized by Google

La linea così tracciata prende nome di *linea dei serrafile.*

La guida di destra è anche *guida della prima squadra*, la guida di sinistra è anche *guida della seconda squadra.*

Se vi sono Bass' Uffiziali in soprannumero, si mettono sulla linea dei serrafile.

245. I caporali e soldati scelti, posti in prima riga con gli altri soldati, servono ad incassare le squadre ed a segnarne la separazione. Secondo il numero presente all'istruzione, sono collocati nell'ordine seguente: ultima fila della prima squadra; ultima fila della seconda squadra; prima fila della seconda squadra; prima fila della prima squadra. Essendovene maggior numero, si mettono in seconda riga nelle file ora dette.

246. Il Tamburino sta 5 passi dietro al centro del pelottone, ed in tal posizione ne segue tutti i movimenti. In caso di un pelottone isolato comandato per qualche servizio, il Tamburino sta 5 passi a destra in prima riga se il pelottone è fermo di fronte; marcia 5 passi avanti se il pelottone è in marcia di fianco.

Prescrizioni ed Avvertenze generali.

247. La truppa è sempre in armi e bagaglio.

248. Gli uffiziali Istruttori eviteranno di perdere troppo tempo nel ripassare le cose già eseguite nella Scuola del soldato, e soprattutto di spiegarle, i soldati dovendo già averle bene imparate. Esigeranno però sempre la perfetta esecuzione nei dettagli.

249. Per i comandi, il capo pelottone avverte a quanto è detto al N. 14.

250. Il Capo pelottone, dopo insegnati gli allineamenti, non perde più tempo nel seguito della istruzione, allineando ad ogni fermata. Però non trascura l'allineamento, e lo fa eseguire ogni volta sia necessario.

251. I serrafile eseguiscono tutti i movimenti della seconda riga, tenendosi sempre allineati alla distanza stabilita.

252. Le guide si regolano in generale come è stabilito nelle Nozioni preliminari della Scuola di Compagnia. Però la posizione isolata del pelottone rendendo alcune modificazioni necessarie, nella descrizione dei movimenti di questa Scuola è sempre indicato quanto devono eseguire le guide, bastando per

Digitized by Google

ora il dire, che servono a dirigere la marcia del pelottone, ed a vegliare sulla seconda riga, unitamente al Capo della seconda squadra.

253. Tutti i movimenti che si eseguiscono colla prima riga avanti sono ripetuti *fronte per la seconda riga*, colle avvertenze del N. 270.

254. I movimenti di quest' istruzione si eseguiscono prima al passo ordinario, e poi, quando i soldati sono ben istrutti, si ripetono ai passi di carica e di corsa, colle avvertenze dell' istruzione di riga del N. 136 al N. 138.

255. Per il porto d' armi si avranno presenti le norme dell' istruzione di riga N. 139. In generale si manovra colla armi senza baionetta.

256. Si comincerà generalmente l' istruzione coll' aprire le righe, ed il Capo pelottone passerà una rapida ispezione a suoi soldati.

Più pelottoni essendo esercitati nello stesso sito, si avvertirà a quanto è detto al N. 16.

Digitized by Google

ISTRUZIONE DEL PIÈ FERMO

Chiamare l'attenzione del pelottone — Numerare le file — Allineare il pelottone — Aprire e serrare le righe.

257. Il pelottone essendo a *Pied*—ARM in riposo, il Capo pelottone chiama al silenzio ed all'immobilità con il comando.

Guard—A VOI.

Si eseguisce come al N. 165; quindi il capo pelottone fa numerare le file con il comando.

Dalla destra contate per DUE.

258. Il primo di destra in prima riga volta la testa a sinistra e conta *uno*, e poi il secondo *due*, il terzo *uno*, il quarto *due*; e così di seguito tutti contano alternativamente *uno*, *due*, volgendo la testa a sinistra. Questi numeri son conservati tutto il tempo dell'Istruzione. I soldati in seconda riga prendono il numero del loro capofila.

259. Il pelottone è sempre allineato a righe chiuse. Il Capo rettifica l'alli-

neamento delle tre file di destra (o sinistra) delle due righe, facendole anche avanzare o retrocedere di alcuni passi, se è d'uopo; poi comanda:

A destr (o *sinistr*), oppure *Indietro a destr* (o *sinistra*)—RIGA.

Le due righe eseguiscono insieme quanto è detto nell' Istruzione di riga NN. 84 e 86, e sono allineate successivamente dal Capo pelottone,

FISSI.

Come al N. 75.

260. Per far aprire le righe il Capo comanda:

Aprire le righe—MARCHE.

Al comando d' avvertimento, le guide vanno a 3 passi dietro la seconda riga, in fuori della prima ed ultima fila; esse tracciano così la nuova linea per la seconda riga tenendosi di fronte verso la prima.

Al comando di esecuzione, la seconda riga fa 5 passi retrogradi, ed eseguisce l' allineamento indietro a destra. Il Capo pelottone ne rettifica l' allinea-

mento sulla linea tracciata dalle guide, e poi comanda:

FISSI.

Come al N. 75.

A—POSTO.

Le guide vanno al loro posto in serrafile.

261. Per far serrare le righe, il Capo comanda:

Serrate le righe—MARCHE.

Al comando di esecuzione, la seconda riga fa 3 passi ordinari, serra sulla prima riga, e si allinea a destra alla giusta distanza: i soldati di seconda riga cercano di essere ben coperti dal loro capofila. Il Capo pelottone rettifica l'allineamento della seconda riga, e poi comanda.

FISSI.

Come al N. 75.

Digitized by Google

Maneggio dell' armi — Movimenti individuali — Riposo.

262. Volendo far eseguire il maneggio dell'armi, il Capo pelottone comanda prima

Maneggio dell' armi.

Le guide o serrafile si mettono a *Pied*—ARM.

Il Capo pelottone fa poi eseguire il maneggio dell'armi, gli a destra, a sinistra, e fronte indietro, prima a righe aperte, e poi a righe serrate; egli cerca di ottenere prontezza, uniformità ed insieme nell'esecuzione, particolarmente dai soldati di seconda riga (*a*).

Il maneggio d' armi, sarà pure eseguito *Fronte per la seconda riga*. N. 270.

263. Il maneggio d' armi, che si fa eseguire al pelottone, si riduce ai *Principali movimenti* ed ai *Movimenti accessorii*. In principio della scuola si fanno pure eseguire alcune cariche per esercitare particolarmente la seconda riga;

(*a*) *Nella scuola di Pelottone i comandi per voltare i soldati a destra, a sinistra, e fronte indietro, sono sempre preceduti dall' indicazione* Pelottone; *eccetto quando sono dati appena fermato il pelottone.*

ma i fuochi si eseguiscono solo infine dell'istruzione, colle norme stabilite dal N. 348 al N. 385.

264. Quando si eseguisce *fianco destr* (o *sinistr*), le guide vanno in prima riga in testa ed in coda del pelottone, e prendono il porto d'armi dei soldati. In tal posizione eseguiscono poi tutti i movimenti che vengono comandati al pelottone, ed aspettano il comando *A*—POSTO per tornare in riga coi serrafile.

265. Quando si eseguisce *fronte indietro*, le guide eseguiscono il movimento, e passano in linea colla riga che sta avanti, se prima erano in riga col pelottone; restano sulla linea dei serrafile, se già vi erano.

266. Durante il maneggio d'armi gli Uffiziali e bassi Uffiziali armati di spada e sciabola, la tengono alla spalla come al N. 232.

267. Il Capo pelottone sorveglia particolarmente la prima riga; le guide e serrafile sorvegliano la seconda.

268. Per far riposare il pelottone, il Capo lo mette a *Pied*—ARM, e poi comanda:

RIPOSO.

I soldati prendono la posizione richiesta, N. 158.

Digitized by Google

Mettere il Pelottone di fronte per la seconda riga, e rimetterlo di fronte per la prima.

269. Il pelottone essendo di fronte colla prima riga avanti, il Capo comanda:

Fronte per la seconda riga—FRONT.

Al comando di avvertimento i soldati si regolano come al N. 44; la linea dei serrafile ed il tamburino passano a destra e sinistra del pelottone, e sgombrano la nuova fronte; il Capo della seconda squadra passa in fuori della medesima.

Al comando di esecuzione dato in quel mentre, le due righe eseguiscono *Fronte indietro* come al N. 41. La linea dei serrafile ed il tamburino si collocano intanto dietro la prima riga, ciascuno all' altezza della fila dietro cui trovavasi prima, e ad eguale distanza.

270. I comandi e l' esecuzione dei fuochi, essendo *Fronte per la seconda riga*, non cambiano punto. Non cambia l' ordine numerico delle sezioni: però prendono il nome di *Squadra di destra e di sinistra*, le squadre che formano la

destra e sinistra della nuova fronte; e così pure la denominazione di *prima, seconda, terza, e quarta riga prima fila, fila di destra o di sinistra*, si riferiscono alle righe e file che occupano tali posizioni nella nuova fronte.

271. Se il Capo pelottone vuol ordinare *Fronte per la seconda riga*, il pelottone, dopo che ha già eseguito *fronte indietro*, dà solo il comando d'avvertimento del N. 269, al quale la linea dei serrafile ed il tamburino eseguiscono quanto ivi è detto.

272. Essendo *fronte per la seconda riga*, se viene semplicemente comandato un *fronte indietro*, si considera sempre la prima riga come seconda.

273. Per rimettere il pelottone di fronte per prima riga il capo comanda:

Fronte per la prima riga—FRONT.

Si eseguisce come ai numeri 269 e 271.

Preghiera.

274. Il Capo pelottone si colloca a destra in prima riga, manda il tamburino a 5 passi a destra del pelottone, mette i soldati a *Pied*—ARM, e poi av-

verte il tamburino di suonare la preghiera.

Alla suonata che indica la preghiera, il tamburino fa eseguire tre colpi di bacchetta; al 1.° 2.° e 3.° colpo, i soldati e Bass' Uffiziali armati di fucile eseguiscono quanto è prescritto ai comandi UNO, DUE, TRE del N. 227: gli Uffiziali e Bass' uffiziali armati di spada e sciabola, si regolano come al N. 235.

MARCIA DI FRONTE

Mettere in marcia il pelottone, e norme generali.

275. Il pelottone essendo fermo di fronte, per metterlo in marcia, il Capo indica prima alla guida di destra un punto di direzione lontana dinanzi la fronte, sul quale deve dirigersi marciando, e poi comanda:

Pelottone avanti—MARCHE.

Guida a destr.

Al comando di avvertimento, le guide vanno in prima riga a destra e sinistra del pelottone, se già non vi si trovano. Quella di destra sceglie tosto punti in-

Digitized by Google

termedii fra sè ed il punto di direzione, tutti sulla stessa linea. Se il Capo non dà un punto di direzione, la guida lo sceglie dinanzi a sè perpendicolarmente alla fronte del pelottone.

Al comando di esecuzione tutti partono insieme al passo ordinario deciso, e voltando di tanto in tanto lo sguardo a destra, si regolano come è detto nell'istruzione di riga N. 89.

I soldati di seconda riga marciano ben coperti dal loro capofila, allineati a destra, ed alla giusta distanza dalla prima riga, mantenendo la testa alta. La guida di destra regolando la marcia di tutto il pelottone, tiene una cadenza ben regolare e decisa, non devia dalla direzione fissata dal capo pelottone, ed a misura che avanza sceglie altri punti intermedii tra sè ed il punto di direzione.

La guida di sinistra si regola come i soldati di prima riga.

Con comandi e modi analoghi, si fa marciare il pelottone di fronte, incaricando della direzione la guida di sinistra.

276. Mentre il pelottone è in marcia, il Capo può trasportare da una guida all'altra l'incarico della direzione, comandando semplicemente.

Guida sinistr (o destr).

Se prima era a destra (o sinistra), la guida indicata assume tosto la direzione della marcia, ed i soldati si regolano sulla medesima.

Arrestare il pelottone,
e rimettere a posto le guide.

277, Il pelottone essendo in marcia di fronte, il Capo comanda:

Pelottone—ALT.

Si eseguisce come al N. 93. Le guide restano in prima riga.

278. Se il Capo pelottone vuol rimettere le guide a posto dietro la seconda riga, comanda:

A—POSTO.

Le guide vanno al loro posto in serrafile.

Far obbliquare il pelottone,
e segnare il passo.

279. Il pelottone essendo fermo di

fronte, per farlo obliquare a destra, il Capo comanda:

Pelottone obbliqu' a destr—MARCHE.
Guida a destr.

Ogni riga lo eseguisce come ai numeri 94 e 95. I soldati di seconda riga stanno all'altezza del loro capofila, senza alterare la distanza fra le due righe.
Se le guide non sono in linea colla prima riga, vi si portano al comando di avvertimento.
280. Per far riprendere la marcia diretta, il Capo comanda:

Avanti—MARCHE.
Guida a destr (o *sinistr*).

Come al N. 96. Il Capo pelottone avverte a quanto è detto al N. 99.
281. Per fare obbliquare il pelottone a sinistra, il Capo comanda:

Pelottone obbliqu' a sinistr—MARCHE.
Guida a sinistr.
Avanti—MARCHE.
Guida a destr. (o *sinistr.*)

Si eseguisce in modo analogo.
282. Il pelottone essendo in marcia, di

fronte, si fa obbliquare con gli stessi comandi.

283. Il pelottone essendo in marcia, per fargli segnare il passo, il Capo comanda:

Segnate il passo=MARCHE.

Come al N. 100.

284. Per rimettere il pelottone in marcia, il Capo comanda:

Avanti=MARCHE.

Come al N. 101.

Conversioni.

285. Per far eseguire le conversioni al pelottone, il Capo comanda:

Conversioni a destr (o *sinistr.*)=MARCHE.

Si eseguisce sia di piè fermo che marciando, come nell' istruzione di riga dal N. 104, al N. 116: i soldati di seconda riga, per tenersi ben coperti dal loro capofila, obbliquano un poco verso l'ala marciante, e conservano la giusta distanza fra le righe, regolando il passo sul loro capofila.

Digitized by Google

286. Nelle conversioni di piè fermo, se le guide non sono in linea, vi si portano al comando di avvertimento.

287. Nelle conversioni di piè fermo, il perno è sempre formato dal soldato di destra o di sinistra in prima riga: la guida accanto al perno non muove, e dopo un quarto di conversione si trova col gomito contro il petto del soldato che fa perno; al comando ALT od *Avanti*= MARCHE, entra in linea colla prima riga (a).

288. Nelle conversioni marciando le guide contano come primo soldato di destra o di sinistra, fanno il passo di 0,m90 se all'ala marciante, e da 0,m10 a 0,m50 se al perno, secondo le indicazioni del Capo pelottone.

Questi regola il passo della guida al perno fra i limiti di 0,m10 e 0,m30, secondo vuol supporre che il pelottone sia sezione di una colonna a distanza intera, mezza distanza o serrata.

289. Quando il pelottone isolato eseguisce conversioni indipendentemente dalle ora dette supposizioni, il perno fa passi di 0,m10: e questa è regola generale per tutti i casi in cui non è av-

(a) *Nella scuola di pelottone non si fanno più eseguire conversioni maggiori di un quarto.*

Digitized by Google

vertito di allungare maggiormente il passo. Il Capo pelottone deve sempre esigere che al comando d'esecuzione per principiar la conversione marciando, il perno faccia questi piccoli passi, cosicchè si veda avanzare mentre gira, e non segni il passo sul sito, come nelle conversioni di piè fermo.

Marcia di fronte colla seconda riga avanti.

290. Il pelottone essendo fermo, il Capo comanda:

Pelottone fronte indietro=FRONT.

Le due righe e la linea dei serrafile eseguiscono il movimento. Le guide si regolano come al N. 265.

291. Il Capo pelottone fa poi eseguire i movimenti descritti dal N. 275 al N. 289 con gli stessi comandi ed avvertenze. La linea dei serrafile eseguisce i varii movimenti, tenendosi sempre a 2 passi dinanzi la seconda riga.

292. Il Capo pelottone lo rimette poi colla prima riga avanti collo stesso comando del N. 290.

Digitized by Google

MARCIA E MOVIMENTI DI FIANCO SU DUE RIGHE

Far marciare di fianco il Pelottone, arrestarlo, e far serrare le distanze.

293. Il pelottone essendo fermo di fronte, il Capo comanda:

Pelottone fianco destr (o *sinistr*)= DESTR (O SINISTR).

Tutti eseguiscono il movimento. Le guide si regolano come al N. 264.

294. Per mettere in marcia il pelottone, il Capo fissa un punto di direzione alla guida in testa, e poi comanda:

Pelottone avanti=MARCHE.

Tutti partono insieme ed eseguiscono la marcia di fianco secondo le norme del N. 118.

I soldati di seconda riga stanno all'altezza del loro capofila, mantenendosene sempre alla distanza che avevano quando il pelottone fu messo di fianco, N. 293.

La guida di testa si regola come nella marcia di fronte.

Digitized by Google

295. Per arrestare il pelottone, il Capo comanda:

Pelottone=ALT.

Come al N. 120.

296. Volendo far serrare le distanze, il Capo comanda

SERRATE

Come al N. 121. La linea dei serrafile segue il movimento della seconda riga.

In generale, essendo di fianco su due righe, il comando SERRATE segue immediatamente il comando ALT.

297. Volendo far marciare il pelottone di fianco in direzione opposta alla precedente, il Capo comanda

Pelottone fronte indietro—FRONT.

Tutti eseguiscono il movimento; le guide restano al posto che occupano in prima riga.

Far cambiar direzione al Pelottone di fianco.

298. Il pelottone essendo fermo di

Digitized by Google

fianco, per metterlo in marcia in direzione a destra (o sinistra), il capo comanda

Per fila a destr (o sinistr)—MARCHE.

La riga di destra (o sinistra) eseguisce il movimento come al N. 123. I soldati dell'altra riga partono essi pure al comando MARCHE, ed a misura che arrivano dove si cambia direzione, allungano il passo ed eseguiscono una piccola conversione a destra (o sinistra) col loro capofila, il quale però non raccorcia il passo.

299. Il pelottone essendo in marcia di fianco, il Capo gli fa cambiare direzione con gli stessi comandi eseguiti in egual modo.

Il pelottone essendo di fianco formarlo di fronte.

Il pelottone essendo fermo di fianco, il Capo comanda

Pelottone fronte a sinistr—(o *destr*) —FRONT.

300. Tutti eseguiscono il movimento:

le guide vanno in linea colla riga che si trova avanti.

Il Capo pelottone lo mette poi in marcia come al N. 275.

301. Il pelottone marciando di fianco, per metterlo di fronte, il Capo comanda

Pelottone fronte a sinistr (o *destr*) —MARCHE.
Guida a destr (o *sinistr*).

Tutti eseguiscono i movimenti come ai N. 125 e 126: le guide marciano colla riga che si trova avanti.

Il Pelottone marciando di fronte formarlo di fianco.

302. Il Capo pelottone comanda

Pelottone fianco destr (o *sinistr*)— MARCHE.

Tutti eseguiscono il movimento come al N. 127; le guide marciano in testa ed in coda della prima riga.

303. Volendo che il pelottone cambi direzione appena formato di fianco, il Capo comanda

Digitized by Google

Pelottone fianco destr e per fila a destr (o *sinistr*)—MARCHE.

oppure

Pelottone fianco sinistr e per fila a destr (o *sinistr*)—MARCHE.

Tutti si voltano di fianco dalla parte indicata, come al N. 302, ed eseguiscono tosto il *per fila a destr* (o *sinistr*) come al N. 298.

Marciando di fianco
formare il pelottone in linea.

304. Il pelottone marciando di fianco colla destra in testa, il Capo comanda.

Pelottone in linea obliqu' a sinistr —MARCHE.
Guida a destr.

Le due righe lo eseguiscono come al N. 129; i soldati di seconda riga si collocano dietro al loro capofila nell' eseguire il movimento per riuscire subito a distanza ed allineati: la guida in coda va in linea colla prima riga.

Digitized by Google

Il pelottone marciando colla sinistra in testa, il Capo comanda

Pelottone in linea obbliqu' a destr— MARCHE.
Guida a sinistr.

Si eseguisce in modo analogo.

305. Potendo occorrere di formare il pelottone in linea colla seconda riga avanti, il Capo pelottone lo esercita pure a formarsi *obliqu' a destr* colla destra in testa, ed *obliqu' a sinistr* colla sinistra in testa. In questi casi la guida che marcia in testa, al comando di avvertimento si mette in testa alla seconda riga con un passo laterale; al comando di esecuzione i serrafile si formano in linea dinanzi la seconda riga, e marciano poi di fronte dinanzi la medesima; e la prima riga si regola come la seconda al N. 304.

306. Le formazioni in linea si eseguiscono anche con il pelottone fermo di fianco. Il Capo dà gli stessi comandi: la guida in testa non muove, ed i soldati giungendo al passo di corsa sulla linea, si fermano e si allineano dalla parte della guida senz'altro comando.

Il Pelottone marciando di fronte mettere indietro e far tornare in linea alcune file.

307. Il pelottone in marcia di fronte incontrando un ostacolo che imbarazzi alcune file a destra (o sinistra), il Capo comanda

Una (due o tre) file di destra (o sinistra)—OSTACOLO.

Al comando di esecuzione, le file indicate si voltano di fianco verso il resto del pelottone, e poi con un *per fila a destr* (o *sinistr*) seguitano di fianco le due file vicine rimaste in linea, eseguendo precisamente il movimento del N. 303.

Le guide non vanno mai indietro, ma serrano con l'ultima fila rimasta in linea.

308. Passato l'ostacolo, il Capo fa rientrare le file in linea con il comando

Una (due o tre) file di destra (o sinistra) in linea—MARCHE.

Al comando di esecuzione le file chiamate si formano in linea come al N. 304;

Digitized by Google

la guida staccandosi bastantemente per lasciare loro posto in linea col resto del pelottone.

Il Pelottone marciando di fianco formarlo sulla destra o sulla sinistra in battaglia.

309. Il pelottone marciando di fianco colla destra in testa, per metterlo sulla destra in battaglia, il Capo manda prima le guide a tracciare la *linea* di battaglia.

La guida che marcia in testa si colloca come al N. 131; la guida che marcia in coda corre a prendere posto rimpetto alla prima a distanza un poco minore della fronte del pelottone, nella direzione che le indica il Capo; se questi non indica una particolare direzione, le guide tracciano la linea parallela alla direzione di marcia a sei passi in fuori del fianco destro del pelottone.

310. Pochi passi prima che la testa del pelottone giunga all' altezza della guida che era in testa, il Capo comanda.

Sulla destra in battaglia—MARCHE.

La prima riga eseguisce il movimen-

Digitized by Google

to come al N. 132; quella delle ultime file chi si trova accanto alla guida che marciava in coda, appoggia leggermente il petto contro il gomito della medesima, allineandosi a destra.

Al comando d'esecuzione la seconda riga segna il passo: quando tre soldati di prima riga sono sulla linea di battaglia, eseguisce pure essa il movimento comandato; i soldati di seconda riga collocandosi alla giusta distanza dietro il loro capofila.

Il Capo pelottone verifica prontamente se le guide sono nella direzione che vuol dare alla linea di battaglia, collocandosi dietro la guida che marciava in testa: e poi corregge l'allineamento delle due righe in modo che il petto dei soldati di prima riga sia sulla linea dei gomiti delle guide.

FISSI

Come al N. 75.

A=POSTO.

Le guide vanno al loro posto in serrafile.

311. Il pelottone marciando di fianco colla sinistra in testa, per metterlo sulla sinistra in battaglia, il Capo fa prima

tracciare la linea di battaglia sul fianco sinistro del pelottone come al N. 309, e poi comanda.

Sulla sinistra in battaglia=MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo al N. 310.

FORMAZIONE E MOVIMENTI SU QUATTRO RIGHE.

Norme generali.

312. Nella formazione su quattro righe le guide e serrafile si regolano come su due righe.

313. Il pelottone essendo fermo di fronte colla prima riga avanti e numerato come al N. 258 è stabilito che per passare da due su quattro righe, sono sempre i numeri *due* che muovono per mettersi in fila col numero *uno* che hanno a destra, quand'anche tal numero *uno* sia dinanzi o dietro, per essere il pelottone di fianco a destra od a sinistra.

È pure stabilito che per passare da quattro su due righe, sono sempre i numeri *due* che muovono per mettersi in riga col numero *uno* predetto.

314. Se il pelottone è fermo od in marcia mentre si cambia formazione,

resta fermo o continua la marcia dopo presa la nuova formazione.

315. Non si passa da due su quattro righe, e viceversa, essendo di fronte colla seconda riga avanti.

Formarsi su quattro righe essendo su due.

316. Il Capo pelottone comanda

Per quattro MARCHE.

317. *Il pelottone essendo fermo di fronte colla prima riga avanti*: al comando di avvertimento la seconda riga fa un gran passo indietro: al comando d'esecuzione i numeri *due* passano dietro al numero *uno* a destra, facendo un gran passo indietro ed uno laterale a destra.

318. *Il pelottone essendo in marcia di fronte colla prima riga avanti*: al comando di avvertimento la seconda riga segna un passo; al comando d'esecuzione i numeri *due* passano dietro, al numero *uno* che hanno a destra, segnando un passo e facendo *obliqu' a destr.*

319. *Il pelottone essendo fermo od in marcia di fianco colla destra in testa*: al comando d'avvertimento la seconda riga fa un gran passo laterale a destra; al

comando d'esecuzione i numeri *due* passano a destra del numero *uno* che hanno avanti, facendo *obliqu' a destr.*

320. *Il pelottone essendo fermo od in marcia di fianco colla sinistra in testa:* al comando di avvertimento la seconda riga fa un gran passo laterale a sinistra; al comando di esecuzione i numeri *due* fanno un gran passo laterale a sinistra, e si mettono in linea col numero *uno* che hanno dietro.

Formarsi su due righe essendo su quattro.

321. Il Capo pelottone comanda.

Per due=MARCHE.

322. *Il pelottone essendo fermo od in marcia, di fronte colla prima riga avanti:* al comando di esecuzione i numeri *due* passano in riga a sinistra del numero *uno* che hanno avanti, facendo *obliqu' a sinistr*: la seconda riga serra ad un passo dalla prima.

323. *Il pelottone essendo fermo di fianco colla destra in testa:* al comando d'esecuzione, i numeri *due* passano dietro al numero *uno* che hanno a sinistra facendo un gran passo indietro ed uno

laterale a sinistra: la seconda riga serra ad un passo dalla prima.

324. *Il pelottone essendo in marcia, di fianco colla destra in testa:* al comando d'esecuzione i numeri *due* passano dietro al numero *uno* che hanno a sinistra, segnando un passo e facendo *obliqu' a sinistr;* la seconda riga serra ad un passo dalla prima.

325. *Il pelottone essendo fermo od in marcia, di fianco colla sinistra in testa:* al comando d'esecuzione i numeri *due* passano dinanzi al numero *uno* che hanno a destra facendo *obbliqu' a destr:* la seconda riga serra ad un passo dalla prima.

Formarsi su quattro righe di fianco essendo su due di fronte, e viceversa.

326. Il pelottone essendo fermo di fronte su due righe. Il Capo lo mette di fianco su quattro, con il comando.

Pelottone per quattro, fianco destr (o *sinistr*)═DESTR (O SINISTR).

Al comando d'avvertimento la seconda riga fa un gran passo indietro; al comando d'esecuzione tutti si volgono

Digitized by Google

di fianco a destra (o sinistra), e poi passano su quattro righe come ai N. 319 e 320.

327. Il pelottone essendo in marcia di fronte su due righe, il Capo lo mette di fianco per quattro, con il comando.

Pelottone per quattro, fianco destr (o sinistr)=MARCHE.

Al comando d' avvertimento la seconda riga segna un passo; al comando d' esecuzione tutti si volgono di fianco a destra (o sinistra), e poi passano su quattro righe come ai N. 319 e 320, continuando la marcia.

328. Il pelottone essendo fermo di fianco su quattro righe, il Capo lo mette di fronte su due colla prima riga avanti, con il comando

Pelottone per due fronte a sinistr (o destr)=FRONT.

Al comando d'esecuzione tutti si volgono di fronte a sinistra (o destra) e poi passano su due righe come ai N. 323 e 325.

329. Il pelottone essendo in marcia di fianco su quattro righe, il Capo lo mette di fronte su due, colla prima riga avanti con il comando.

Pelottone per due fronte sinistr (*o destr*)=MARCHE.

Guida destra, (o *sinistr*).

Al comando d'esecuzione tutti si volgono di fronte a sinistra (o destra), e poi passano su due righe come ai N. 324 e 325, continuando la marcia allineati a destra (o sinistra.)

Movimenti di piè fermo o marcia su quattro righe.

330. Il Capo pelottone fa eseguire gli *a destra, a sinistra* e *fronte indietro* al pelottone formato su quattro righe con i comandi e modi usati essendo su due righe.

331. Non si aprono o serrano le righe essendo di fronte per quattro.

332. Non si eseguiscono gli allineamenti se le file non sono serrate come al N. 341.

333. Su quattro righe, in generale, non si eseguisce altro maneggio d'armi fuori quello necessario per passare da un porto d'arma ad un altro.

334. Su quattro righe si eseguisce *fronte per la prima riga* e *fronte per la seconda riga*, come dal N. 269 al N. 273.

335. Su quattro righe si eseguisce la marcia di fronte, la marcia obbliqua, le conversioni: si segna il passo e si arresta il pelottone, con i comandi e modi usati su due righe. I soldati in seconda, terza e quarta riga marciano coperti dal loro capofila di prima, e questi marciano allineati, e conservano precisi gl' intervalli lasciati dai numeri *due* quando si eseguisce la marcia di fronte senza far serrare le file. Però la marcia di fronte senza serrare le file va considerata come eccezionale e da usarsi solo facendo strada; per conseguenza non si perde troppo tempo nell'insegnarla.

336. Per contro, la formazione su quattro righe è particolarmente usata nelle marcie di fianco, lasciando gl' intervalli di formazione tra le file.

337. Nella marcia di fianco su quattro righe, il Capo pelottone esige assolutamente che al comando MARCHE tutte le file partano nello stesso tempo con passo deciso e della precisa lunghezza, e non tollera il minimo ritardo per parte delle file in coda, giacchè si perde gran parte dei vantaggi della marcia di fianco su quattro righe se le ultime file ritardano la partenza. I soldati di prima riga marciano coperti da quelli che hanno avanti, e conservano la giusta di-

stanza (a) in ogni fila. I soldati delle altre righe stanno allineati su quella di prima.

338. Tutti i movimenti descritti dal N. 293 al N. 307 si eseguiscono cogli stessi comandi e modi usati essendo su due righe, colle seguenti avvertenze.

1. Non si dà il comando SERRATE dopo fermato il pelottone, a meno si vogliano togliere gl' intervalli tra le file come al N. 340.

2. Nei cambiamenti di direzione i quattro soldati d' ogni fila giungendo sul sito dove si cambia direzione, eseguiscono una piccola conversione marciando, nella quale il perno fa passi di lunghezza ordinaria, e l' ala marciante fa passi di 0,m90 finchè sia nella nuova direzione allineata al perno. I soldati al perno cercano di non perdere la distanza tra le file.

3. Per mettere il pelottone di fronte si avverte a quanto è stabilito ai N. 328, 329 e 330, secondo si vuole che il pelottone si metta su due righe o continui su quattro.

(a) *La distanza è di 1,m30 circa da talloni a talloni di due file vicine ; ai soldati s' indica tale distanza colla regola che facendo un passo ordinario, la punta del piede giugne a 0,m30 dal tallone del soldato che sta avanti.*

4. Le formazioni in linea si eseguiscono solo colla prima riga avanti: i numeri *due* al comando di esecuzione cercano subito di formarsi su due righe allungando il passo per mettersi in riga con i loro numeri *uno*, senza che questi modifichino l'andatura stabilita.

339. Per ben esercitare il pelottone nella marcia di fianco su quattro righe, il Capo lo arresta sovente e rimette immediatamente di fronte su due righe, finchè ottenga che nell'eseguire quest' ultimo movimento le file risultino allineate ed a contatto di gomiti le une colle altre senza dover serrare verso la testa: essendo condizione essenziale della marcia di fianco per quattro, tenere un'estensione eguale alla fronte del pelottone su due righe.

Serrare e riprendere le distanze e movimenti per quattro, a file serrate.

340. Il pelottone essendo su quattro righe di fianco, il Capo fa serrare le distanze tra le file, con il comando.

SERRATE.

Se il pelottone è fermo, la fila in testa non muove: se è in marcia, essa si

arresta; tutte le altre file serrano alla distanza di fianco su due righe.

341. Il pelottone su quattro righe di fronte essendo fermo, il Capo fa serrare le distanze tra le file con il comando

A destra (o sinistra)=SERRATE.

Al comando di esecuzione la fila di destra (o sinistra) non muove; le altre eseguiscono *fianco destr (o sinistr)* e serrano avanti finchè, facendo fronte successivamente, tocchino col gomito il soldato a destra (o sinistra); a misura che si rimettono di fronte, si allineano a destra (o sinistra) senza comando.

342. Il pelottone su quattro righe di fronte essendo in marcia, il capo fa serrare le distanze fra le file con lo stesso comando; la fila di destra (o sinistra continua la marcia diretta; le altre file serrano a destra (o sinistra) eseguendo *obliqu'a destr* (o *sinistr*) ed allungando il passo.

Per quanto possibile si fanno serrare le distanze verso il lato della direzione.

343. Quanto è stabilito dal N. 330 al N. 335, va pure inteso per il pelottone su quattro righe a file serrate.

344. Non si passa da quattro su due righe essendo a file serrate.

345. Non si eseguisce la marcia, nè alcuno dei movimenti dipendenti, con il pelottone di fianco su quattro righe a file serrate.

346. Il pelottone essendo fermo di fianco su quattro righe a file serrate, si fanno riprendere le distanze con il comando

Per la testa a distanza=MARCHE.

Al comando di esecuzione parte la fila in testa, e poi successivamente tutte le altre, a misura che hanno la distanza di formazione, su quattro righe.

Secondo le circostanze, il Capo pelottone lascia continuare la marcia, od arresta il pelottone appena presa la distanza da tutte le file.

347. Il pelottone essendo in marcia di fronte su quattro righe a file serrate, si fanno riprendere le distanze con il comando

A sinistra (o *destra*) *distanza*=
MARCHE
Guida a destr (o *sinistr*).

Al comando di esecuzione la fila di destra (o di sinistra) continua la marcia diretta; le altre file eseguiscono *ob-*

bliqu' a sinistr (o *destr*) allungando il passo finchè abbiano la giusta distanza dalla fila a destra (o sinistra) e rimettendoli di fronte su quattro righe continuano la marcia allineate a destra (o sinistra).

FUOCHI, ATTACCHI, E RACCOLTA.

---

348. Un pelottone isolato eseguisce quattro specie di fuochi:

1. *Fuochi di pelottone* su due righe.
2. *Fuochi di fila* su due righe.
3. *Fuochi di riga* su due e su quattro righe.
4. *Fuochi di parata* su due righe.

L'uso di una specie di fuochi a preferenza dell'altra dipende dalle circostanze. Un pelottone isolato, in generale, non li usa che per istruzione preparatoria alla scuola di Compagnia; quando occorra usarli contro il nemico, si avranno presenti le *Avvertenze sull' uso dei fuochi* date nella scuola di Compagnia.

349. Il Capo pelottone, guide e serrafile sorvegliano sempre il regolare caricamento delle armi ed il giusto pun-

Digitized by Google

tamento, facendo le opportune correzioni a voce bassa.

350. Quando il pelottone ha imparato il meccanismo dell' esecuzione delle tre prime specie di fuochi, il Capo pelottone continua ad esercitarlo facendogli sempre prendere di mira qualche oggetto, particolarmente altri pelottoni sulla piazza d' armi; e fa sempre precedere al comando PUNT un avvertimento sulla distanza del bersaglio e sul modo di puntare.

Quando il bersaglio è molto vicino, le guide e serrafile dopo il comando PUNT avvertono con voce sommessa di *puntar basso*.

351. Nell' esecuzione dei fuochi la posizione dei soldati in seconda riga è perfettamente uguale a quella dei soldati di prima riga, come è descritta al N. 154. Però i soldati in seconda riga al comando PRONTI, appena presa la posiztone richiesta si spostano di 0,m10 a destra del loro capofila in modo da sporgere un poco la loro spalla destra in fuori del medesimo, e puntare comodamente nell' intervallo che si presenta; e stanno così spostati sino al colpo di bacchetta, od al comando *A*=POSTO come è stabilito ai NN. 338 e 339.

352. Nei fuochi obbliqui, sia a de-

stra che a sinistra, i soldati in seconda riga restano sempre spostati un poco a destra del loro capofila; ma nello spianare il fucile per puntare, cambiano d'intervallo, collocando l'arma nell'intervallo a destra nei fuochi obbliqui a destra, e nel' intervallo a sinistra nei fuochi obbliqui a sinistra, senza alterare la posizione prescritta al N. 154; però essi cercano di tenere il fucile piuttosto vicino al soldato di sinistra dell'intervallo, potendo così eseguire meglio il puntamento.

353. Al comando di avvertimento che indica la specie di fuochi da eseguire, le guide e serrafile si mettono a *Pied*—ARM, e restano così finchè cessato il fuoco il Capo pelottone comandi un'altra posizione.

Fuochi di Pelottone.

354. Il pelottone su due righe essendo fermo di fronte, il Capo comanda

1. *Fuochi di Pelottone.*
2. *Pelottone*—PRONTI.
3. PUNT.
4. *Attenti*—FOC.
5. CARICAT.

Il primo comando indica la specie di fuochi da usare: gli altri comandi sono eseguiti dalle due righe insieme come nel maneggio dell' armi; la seconda riga avverte a quanto è detto al N. 351.

355. Se dopo caricate le armi il Capo pelottone vuol continuare il fuoco, ripete il 3., 4. e 5. comando, facendo precedere l' avvertimento *Pelottone* al 3, comando.

356. Se mentre il pelottone è a PUNT il Capo non vuol più far eseguire lo sparo, comanda

Ritirat—ARM.

Come al N. 211.

357. Se dopo eseguito lo sparo il Capo pelottone vuol far incrociare le baionette, invece del comando CARICAT. comanda

Crociat—ET.

Come al N. 218. Le guide e serrafile si mettono a *Bilanc*—ARM Il Capitano quando vorrà far caricare le armi, comanda

CARICAT.

Digitized by Google

Come al N. 219. Le guide e serrafile si mettono a *Pied*—ARM.

358. Quando il Capo pelottone vuol far cessare il fuoco, ne avverte il tamburino, il quale eseguisce un rullo: a questo segnale i soldati terminano di caricare le armi, e dopo averle innescate disarmano il cane, e si mettono a *Pied*—ARM come al N. 208, senza aspettarsi gli uni gli altri.

Il Capo pelottone vedendo tutti a *Pied*—ARM fa un segno al tamburino, il quale da un colpo di bacchetta: a questo segnale i soldati di seconda riga si rimettono dietro al loro capofila.

359. Non avendo tamburino, il Capo pelottone comanda

1. *Cessate il*—FOC.
2. *A*—POSTO.

Il primo comando tien luogo del rullo, ed il secondo del colpo di bacchetta, stabiliti al N. 358.

360. Non si eseguiscono fuochi obbliqui di pelottone. Se è d'uopo, il Capo dà una conveniente direzione alla fronte del pelottone, oppure fa eseguire i fuochi obbliqui di riga. N. 377.

Fuochi di Fila.

Digitized by Google

361. Il pelottone su due righe essendo fermo di fronte, il Capo comanda

1.° *Fuochi di fila.*
2.° *Pelottone*=PRONTI.
3.° *Prima fila*=FOC.

Il primo comando indica la specie di fuochi da usare.

Il secondo si eseguisce come nei fuochi di pelottone.

Al terzo comando la fila di destra punta e spara, e poi ricarica le armi senza comando; la seconda fila punta e spara quando la prima passa le armi a sinistra; e così successivamente tutte le altre file puntano e sparano, a misura che la fila a destra passa le armi a sinistra. I soldati seguitano poi a sparare ed a ricaricare le armi, senza però regolarsi sulle file vicine. I soldati di seconda riga aspettano sempre che il loro capofila abbia sparato per mettersi a PUNT e sparare sull'oggetto preso di mira.

362. Durante il fuoco di fila i soldati eseguiscono i movimenti della carica con calma ed in modo da imbarazzare il meno possibile i soldati vicini alla posizione di PUNT; essi cercano di puntare quando le funzioni dei soldati vicini imbarazzano meno il puntamento.

363. Secondo la posizione dell'oggetto preso di mira, i soldati eseguiscono i fuochi diretti od obliqui; quelli di seconda riga avvertono a quanto è detto al N. 352, e si regolano particolarmente sul soldato a sinistra dell'intervallo in cui puntano.

364. Gli Uffiziali e Bass'Uffiziali dirigono il puntamento, e mettono molta cura nell'impedire che si parli e succedano disordini e confusioni.

365. Il Capo pelottone fa cessare il fuoco come ai N. 358 e 359. Gli Uffiziali e Bass'Uffiziali fanno cessare immediatamente gli spari dopo il rullo od il comando *Cessate il*—FOC.

Fuochi di riga.

366. Il pelottone su due righe essendo fermo di fronte, il Capo comanda

1.° *Fuochi di riga crociando la baionetta.*
2.° *Pelottone*—PRONTI
3.° *Seconda riga*—PUNT.
4.° *Attenti*—FOC.
5.° *Prima riga*—PUNT.
6.° *Attenti*—FOC.
7.° CARICAT.

Il primo comando indica la specie di fuochi da usare.

Il secondo si eseguisce come nei fuochi di pelottone.

Al terzo e quarto comando la seconda riga punta e spara, e prende tost la posizione di *Crociat*—ÈT senza c mando.

Al quinto e sesto comando la prim riga punta e spara, e prende tosto l posizione di *Crociat*—ÈT.

Al settimo comando le due righe caricano le armi come al N. 219.

Il Capo pelottone può far continuar il fuoco ripetendo dal terzo al settim comando.

367. Quando vuol far cessare il fuoco, si regola come ai Ni. 358 e 359.

368. I fuochi di riga sono particolarmente usati contro la cavalleria nemica: può darsi che dopo un primo sparo la cavalleria si ritiri, nè più vi sia bisogno urgente di eseguirne un secondo. In questo caso, il Capo pelottone non fa sparare la prima riga, ma comanda CARICAT dopo il quarto comando, e la seconda riga carica le armi mentre la prima resta a PRONTI; se si devono ricominciare gli spari, si comanda nuovamente il fuoco alla seconda riga con il terzo e quarto comando, e si riserva

il fuoco della prima riga per quando non vi sia mezzo di fare altrimenti. Egli è secondo quest' avvertenza che vanno intesi i sette comandi del N. 366.

369. Il pelottone su quattro righe, essendo fermo di fronte ed a file serrate, il Capo fa eseguire i fuochi di riga con i comandi.

1.° *Fuochi di riga crociando la baionetta.*
2. *Pelottone*—PRONTI.
3 *Seconda riga*—PUNT.
4. *Attenti*—FOC.
5. *Passat*—ARM.
6. *Ripetere il 3. 4. e 5. comando*
7. *Ripetere il 3. e 4 comando.*
8. *Prima riga*—PUNT.
9. *Attenti*—FOC.
10. CARICAT.

I primi quattro comandi si eseguiscono come al N. 368.

370. Al quinto comando i soldati di seconda riga raddrizzano l' arma alla posizione di PRONTI; si volgono un poco a destra, e cambiano fucile col soldato di terza riga che hanno dietro; i soldati delle due righe presentano il loro fucile colla destra all' impugnatura, e ricevono l' altro colla sinistra sotto la

terza fascetta. Cambiato fucile, la seconda riga si mette a PRONTI colle armi cariche, la terza cambia ancora il fucile colla quarta riga, come venne detto per la seconda e terza, e poi si mette a PRONTI colle armi cariche: la quarta carica tosto le armi ricevute senza comando, poi resta alla posizione di PRONTI.

371 La prima volta che sono ripetuti il terzo, quarto e quinto comando, l'esecuzione è la stessa: se la quarta riga non ha ancora caricate ed innescate le armi ricevute al quinto comando, la terza riga aspetta a PRONTI colle armi scariche per cambiarle colla quarta appena lo potrà,

372. La seconda volta che sono ripetuti il terzo e quarto comando l'esecuzione è la stessa.

373. L'ottavo e nono comando, che si eseguiscono come nei fuochi su due righe, sono dati solo quando la seconda riga non abbia tempo a cambiare le armi, o la terza non abbia ancora avuto le armi cariche dalla quarta, per cui la seconda riga abbia le armi scariche, e sia necessario eseguire prontamente uno sparo contro la cavalleria nemica. A meno di tale circostanza si continueranno sempre gli spari colla seconda

riga; la quarta caricherà sempre le armi che passerà alla seconda riga per mezzo della terza: e si riserva il fuoco della prima riga per quando non vi sia mezzo di fare altrimenti.

374. Appena cessa il bisogno di eseguire altri spari, il Capo pelottone dà subito il comando CARICAT, al quale tutti quelli che hanno armi scariche le caricano, e poi restano, come sempre alla posizione di PRONTI.

Egli è secondo queste avvertenze che vanno intesi i dieci comandi del N. 369.

375. Il Capo pelottone fa cessare il fuoco come ai N. 358 e 359.

Prima di mettersi a *Pied*—ARM, i soldati di seconda, terza e quarta riga cambiano d' arma se non tengono la propria.

376. Nell' esecuzione dei fuochi di riga gli Uffiziali e Bass' Uffiziali mettono molta cura nell' impedire che si parli, succedano disordini e confusioni, e soprattutto che l' impazienza di sparare faccia degenerare il fuoco di riga in un fuoco di fila, per cui verrebbe a perdersi tutta l'efficacia del fuoco di riga.

377. Nei fuochi di riga il Capo pelottone può far dirigere il puntamento *obbliqu' a destr (o sinistr)* inserendo l'indicazione *obbliqu' a*—DESTR (O SINISTR)

Digitized by Google

fra l'avvertimento *Seconda o Prima riga* ed il comando d'esecuzione PUNT, così ad esempio comanda

Seconda riga obliqu' a sinistr—PUNT.
Prima riga obliqu' a destr—PUNT;

La seconda riga avverte a quanto è detto al N. 352. Eseguito lo sparo in direzione obliqua, si prende la posizione di *Crociat*=ÈT nella stessa direzione dello sparo.

Fuochi di parata.

378. Nei fuochi di parata si eseguiscono tre spari dalle due righe insieme.

379. Il pelottone essendo fermo di fronte su due righe, il Capo comanda

1. *Fuochi di parata.*
2. *Pelottone*—PRONTI.
3. PUNT.
4. *Attenti*—FOC.
5. CARICAT.
6. *Pied*—ARM.

Il primo comando indica la specie di fuoco da usare.

Il secondo si eseguisce come nei fuochi di pelottone.

Digitized by Google

Gli altri quattro comandi si eseguiscono dalle due righe insieme, come nel maneggio dell'armi, N. 208, 212, 213, 222.

380. Per far eseguire il secondo e terzo sparo, il Capo pelottone ripete due volte tutti i comandi del N. 379; avvertendo però dopo il terzo sparo in vece di CARICAT, di comandare

Presentat—ARM.

Come al N. 223.

381. Se i tre spari devono essere eseguiti a piccolo intervallo uno dall'altro, il Capo pelottone quando vede caricate le armi, lascia i soldati a PRONTI, ed a suo tempo comanda

3.° *Pelottone*—PUNT.
4.° *Attenti*—FOC.
5.° CARICAT.

Avvertendo dopo il terzo sparo di comandare

Presentat—ARM invece di CARICAT.

382. Nell' eseguire i fuochi di parata, i soldati devono cercare di sparare in-

sieme al comando FOC, a differenza degli altri fuochi, nei quali l'avvertimento *Attenti* è dato per far prendere ben preciso il punto di mira.

383. Il Capo pelottone comanda i fuochi di parata tenendosi dinanzi al pelottone a distanza eguale a metà della fronte.

Fuochi per la seconda riga.

384. Occorrendo di dover far fuoco indietro, sia per bisogno, che per esercitare egualmente le due righe nell'esecuzione dei fuochi, il Capo pelottone fa prima eseguire *Fronte per la seconda riga*, N. 269, poi comanda i fuochi come se avesse la prima riga avanti, avvertendo a quanto è detto al N. 270.

385. Il pelottone così ordinato è particolarmente esercitato nei fuochi di riga tanto su due, che su quattro righe: in quest' ultimo caso il pelottone sarà prima ordinato per quattro ed a fileserrate colla prima riga avanti, e poi sarà volto *fronte per la seconda riga* per eseguire i fuochi.

Attacchi e Raccolta.

386. Un pelottone isolato viene eser-

Digitized by Google

citato negli attacchi alla baionetta, per evitare sconcerti e confusioni quando si eseguiranno da compagnie e battaglioni interi.

387. Gli attacchi alla baionetta si eseguiscono in due circostanze diverse.

1.° Difendendo una posizione contro il nemico che si avanza;

2.° Attaccando una posizione occupata dal nemico.

388. Per esercitare il pelottone negli attacchi alla baionetta, che si eseguiscono difendendo una posizione, il Capo lo ordina fermo di fronte, fa caricare le armi, armare il cane, inastare la baionetta, e tiene i soldati a *Pied*—ARM colle armi così preparate.

389. Quando suppone che il nemico avanzandosi non sia più che a 40 o 50 passi di distanza, il Capo comanda

1.° *Pelottone*—PUNT,
2.° *Attenti*—FOC.
3.° *Attacco alla baionetta*—MARCHE.

Al primo e secondo comando i soldati si mettono a PUNT senza passare per la posizione di PRONTI, ed eseguiscono lo sparo puntando basso al petto dei nemici.

Al terzo comando, dato immediata-

Digitized by Google

mente dopo lo sparo, il Tamburino batte il passo di carica accelerato, i soldati gridano con forza SAVOJA, e si slanciano alla corsa sul nemico coll'armi a *Crociat*—ÈT, la punta della baionetta bassa e diretta al petto dei nemici; essi cercano di stare uniti senza rallentare la vivacità dell'attacco.

Il Capo pelottone sta sulla destra, anima i soldati e dirige il movimento.

I sorrafile seguitano a *Bilanc*—ARM, sorvegliano e tengono in ordine la seconda riga.

Il Tamburino segue a distanza, battendo sempre il passo di carica accelerato.

390. Dopo 40 o 60 passi il Capo pelottone supponendo respinto il nemico, arresta e riordina il pelottone; i soldati fermandosi caricano le armi senza comando. Quindi il Capo pelottone, se il nemico è ancora a tiro di fucile, fa eseguire un fuoco di fila; appena il nemico è fuori di tiro, riconduce il pelottone a rioccupare prontamente la posizione, e lo prepara per respingere altri attacchi:

391. Per esercitare il pelottone negli attacchi alla baionetta, che si eseguiscono attaccando una posizione occupata dal nemico, il Capo fa caricare

le armi, armare il cane ed inastare la baionetta; e poi mette in marcia il pelottone di fronte verso il sito che suppone occupato dal nemico.

392. A 200 passi dalla posizione mette i soldati a *Genio*—ARM, *Bracc*—ARM o *Bilanc*—ARM, secondo le circostanze del terreno, poi comanda e fa battere il passo di carica. Il pelottone marcia così con passo deciso contro il nemico, senza rispondere colpo alcuno ai suoi fuochi; i soldati stanno uniti senza troppo serrarsi o spingersi l'nn l'altro, e senza rallentare l' andatura.

393. A 40 o 50 passi dal nemico, il Capo comanda:

Attacco alla Baionetta—MARCHE.

Si eseguisce come al terzo comando del N. 389.

394. Dopo 40 o 50 passi, il Capo pelottone supponeudo stancato il nemico, arresta e riordina il pelottone; i soldati fermandosi caricano le armi senza comando; quindi il Capo fa prendere una buona posizione al pelottone sul sito già occupato dal nemico, e se è d'uopo, gli fa eseguire nn fuoco di fila, op pure lo prepara per difendere la posizione conquistata, N. 388.

Digitized by Google

395. Se a pochi passi dal nemico il Capo pelottone si accorge che questo vuol fare una scarica, comanda, senza altro avvertimento

Attenti=FOC.

I soldati sparano senza fermarsi, e continnano a gettarsi con slancio contro il nemico.

396. Per esercitare il pelottone a riordinarsi prontamente, nella circostanza che i soldati animandosi nell'inseguire il nemico si sbandino troppo, il Capo pelottone dopo il comando *Attacco alla baionetta*=MARCHE, lascia marciare qualche tempo i soldati alla corsa, avvertendoli anche di sbandarsi un poco; e poi fermato il Tamburino nella posizione in cui avrebbe voluto fermare il pelottone, gli fa battere la raccolta. A questo segnale i soldati cessano l'inseguimento, ed al passo di corsa, mantenendo il maggior ordine possibile, vengono a fermarsi dinanzi al Tamburino di fronte al nemico, sulla linea che il Capo pelottone fa tracciare dalle guide come al N. 309: giungendo sulla linea, caricano le armi senza comando.

397. Per esercitare il pelottone a riordinarsi prontamente nella circostanza

Digitized by Google

che sia disordinato e respinto dal nemico, il Capo pelottone manda il Tamburino in un sito conveniente dietro al pelottone, e l' avverte di battere senza muovere da tal sito. Fa poi eseguire uno dei due attacchi indicati ai numeri 388 e 391.

Quando il pelottone avrà fatto 40 o 50 passi coll'arme a *Crociat*—ÈT, il Capo supponendo che sia disordinato e respinto dal nemico, fa segno al Tamburino di battere la raccolta, e senza fermare il pelottone, comanda

Pelottone fronte indietro—FRONT.

A questo comando ed al segnale della raccolta i soldati senza fermarsi si mettono a *Genio*—ARM, o *Bilanc*—ARM, si voltano di fronte indietro, ed al passo di corsa, mantenendo il maggior ordine possibile, vengono a fermarsi dinanzi al Tamburino come al N. 396.

398. È necessario inculcare ai soldati, che attaccando alla baionetta il nemico in posizione, non bisogna fermarsi per sparare; solo quando si è vicini al nemico si può sparare senza arrestarsi; ma bisogna essere così vicini che non sia necessario di fermarsi per puntare; si aspetterà però sempre

Digitized by Google

il comando *Attenti*—FOC del Capo pelottone, perchè la scarica sia generale ed eseguita al momento più conveniente.

399. Attaccando, si deve mantenere un silenzio perfetto ed il maggiore ordine possibile, *senza* però nulla togliere all' impeto dell' attacco: il grido SAVOJA deve essere fatto al momento che vien dato il comando *Attacco alla baionetta.*

400 È necessario di bene spiegare e far eseguire ai soldati nella scuola di pelottone gli attacchi come sono descritti precedentemente, e colle stesse avvertenze, acciocchèsieno ben istrutti e disciplinati nelle medesime quando passeranno alle scuole di Compagnia e di Battaglione.

—

Scuola di Compagnia

NOZIONI PRELIMINARI

Scopo dell'Istruzione.

401. Questa Istruzione insegna i movimenti necessarii ad una Compagnia per tutte le circostanze in cui può trovarsi, sia isolata che unita ad altre Compagnie in un Battaglione.

Composizione e riparto.

402. La Compagnia d'istruzione si compone di
 1 Capitano,
 3 Uffiziali subalterni,
 5 Bass' Uffiziali,
 64 a 130 fra Caporali e Soldati.
 2 Tamburini.

Digitized by Google

Occorrendo, un Uffiziale può essere surrogato da un Bass' Uffiziale.

403. Gli Uffiziali subalterni, i Bass'Uffiziali e Soldati sono divisi in due pelottoni per quanto possibile eguali, composti ed ordinati come nella Scuola di pelottone dal N. 238 al N. 245. Un pelottone ha due Uffiziali per il comando delle due squadre; l'altro pelottone ha un Uffiziale ed un Bass'Uffiziale per gli eguali comandi.

404. La Compagnia essendo ordinata come al N. 410, i due pelottoni sono numerati da destra a sinistra in *primo* e *secondo pelottone*.

405. Le quattro squadre sono numerate da destra a sinistra in *prima*, *seconda*, *terza* e *quarta squadra*.

406. I due pelottoni sono anche denominati *pelottone di destra e di sinistra*; e così pure le due squadre poste a destra e sinistra della fronte, prendono nome di *squadra di destra e di sinistra* della Compagnia.

407. Il numero dei pelottoni e squadre non cambia mai, qualunque sia la loro posizione relativa, cambia invece la denominazione di *destra* e *sinistra*, a seconda di quanto è detto al N. 241.

408. Il Capitano comanda la Compagnia.

Gli Uffiziali subalterni per ordine di anzianità comandano (*a*).

1.° Il primo pelottone, e la prima squadra.

2.° Il secondo pelottone, e la terza squadra.

3.° La seconda squadra.

Il Bass'Uffiziale più anziano comanda la quarta squadra.

Ordini di formazione.

409. La Compagnia può essere ordinata

In Battaglia
In Parata
Di Fianco
In Colonna.

410. Ordine di Battaglia. — I due pelottoni di fronte su una stessa linea: tra i due pelottoni si lascia l'intervallo di una fila. Ogni pelottone ordinato come dal N. 238 al N. 245.

Il Capitano, a 5 passi dietro al centro della Compagnia.

I capi pelottone, in prima riga a destra del proprio pelottone, e nell' in-

(a) *Quando si fa l'istruzione della scuola di Compagnia, gli Uffiziali subalterni sono destinati al comando delle tre prime squadre, senza riguardo di anzianità, per esercitarli egualmente.*

tervallo lasciato fra i due pelottoni vicini.

La guida di sinistra del pelottone di sinistra, in prima riga a sinistra della Compagnia.

I Tamburini a 5 passi dietro la terza squadra.

411. Ordine di Parata. — La Compagnia ordinata come in battaglia.

Il Capitano, a 2 passi dinanzi al centro della Compagnia.

I Tamburini, a 5 passi a destra della Compagnia, sulla linea della prima riga.

412. Ordine di Fianco. — Tutti al loro posto di battaglia, volti di fianco a destra (od a sinistra); però,

Le Guide di destra (o di sinistra), in testa ai pelottoni in prima riga.

I Capi pelottone, accanto alla guida in testa al pelottone.

La Guida in coda all' ultimo pelottone, in linea colla prima riga.

Facendo strada. Il Capitano in fuori della prima riga, verso la testa della Compagnia; i tamburini a 5 passi dinanzi la medesima.

413. Ordine in Colonna. — La Compagnia è divisa in sezioni, poste parallelamente le une dietro le altre, secondo il loro ordine naturale di battaglia.

Secondo le sezioni sono pelottoni o squadre; la colonna è di *pelottoni* o di *squadre*. Secondo marciano in testa il primo pelottone o la prima squadra, oppure il secondo pelottone o la quarta squadra, la colonna ha *la destra* o *la sinistra in testa*.

Le sezioni possono essere le une dietro le altre a *distanza intera*, *mezza distanza* o *serrate* (a)

La distanza è misurata tra le prime righe di due sezioni consecutive.

La distanza intera è eguale alla fronte delle sezioni; la mezza distanza è uguale a metà della stessa fronte; la distanza serrata è sempre eguale a 5 passi.

Le colonne a distanza intera, mezza distanza, o serrate, non differiscono tra loro che per la distanza tra le sezioni; però nelle colonne serrate, i serrafile stanno ad un passo dalla seconda riga.

Non si formano mai colonne di squadra a mezza distanza.

414. Colonna di Pelottoni. = I due

(a) Nella scuola di Compagnia non si insegnano le formazioni, movimenti e spiegamenti delle colonne serrate; sia perchè poco utili nella Compagnia, sia perchè non servirebbero bastantemente di base per gli eguali movimenti nella scuola di Battaglione.

Digitized by Google

pelottoni sono disposti parallelamente uno dietro l'altro.

Il Capitano, preferibilmente sul lato della direzione, nel sito più conveniente per sorvegliare e dirigere.

I Capi pelottone, 2 passi dinanzi al centro dei pelottoni.

I Capi della seconda e quarta squadra, in serrafile.

Le Guide, in prima riga a destra e sinistra dei pelottoni.

I Tamburini, a 5 passi in fuori del lato della direzione, all'altezza della metà della colonna.

415. Colonne di Squadre. — Le quattro squadre sono disposte parallelamente una dietro l'altra.

Il Capitano, come nella colonna di pelottoni.

I Capi-squadra, due passi dinanzi al centro delle squadre sul lato della direzione.

I Tamburini, come nella colonna di pelottoni.

416. *Facendo strada.* = La colonna ordinata come ai N. 414 e 415; però il Capitano marcia un passo avanti sulla destra del Capo sezione di testa: i Tamburini 5 passi avanti al Capitano: la distanza tra le righe delle sezioni è di 1,^{m}30.

Norme generali per i Capi pelottone, Capi squadra, guide e serrafile

417. Gli Uffiziali e Bass' Uffiziali avranno sempre presenti le norme che seguono, giacchè servono di regola nei vari movimenti delle scuole di Compagnia e Battaglione.

418. *Direzione di marcia*, è la linea da percorrere per portarsi su un punto indicato: questa linea è sempre percorsa da chi è incaricato della direzione.

419. Sono incaricati della direzione e della regolarità della marcia:

1.° *In Battaglia*, il Capo pelottone a destra, o la guida a sinistra della Compagnia.

2.° *Di Fianco*, la guida che marcia in testa.

3.° *In Colonna*, una delle guide della sezione di testa; quella di destra, se si ha la destra in testa; quella di sinistra, se si ha la sinistra.

Nella colonna di squadre, la guida della sezione di testa va a destra o sinistra secondo si ha la destra o la sinistra in testa, ed assume la direzione della marcia.

Però in alcune circostanze nelle marcie in colonna il Capitano può incari-

care della direzione la guida di sinistra avendo la destra in testa, e quella di destra avendo la sinistra in testa.

420. In generale il Capitano prima di mettere in marcia la Compagnia, deve fissare un punto di direzione alla guida che incarica della direzione di marcia della Compagnia.

421. Nelle marcie di fronte ed in colonna, il Capitano dopo il comando MARCHE, soggiunge sempre l' indicazione *Guida a destr* (o *sinistr*), per indicare a tutti il lato da cui trovasi la guida incaricata della direzione.

422: L'avvertimento *Guida a destr* (o *sinistr*), serve anche a determinare quale delle due guide della sezione di testa, o della Compagnia in battaglia, deve assumere la direzione di marcia; quando il Capitano non l'abbia avvertita prima di mettere in movimento la Compagnia.

423 Nella colonna di squadre, all'avvertimento di *Guida a destr* (o *sinistr*), le guide passano tutte dalla parte indicata, se già non vi si trovano.

424. La guida incaricata della direzione, sceglie sulla linea condotta da se al punto di direzione varii punti intermedii, sui quali si dirige nella mar-

cia; ed a misura che giunge sui più vicini, ne sceglie altri più lontani.

Avvicinandosi al punto di direzione, la guida sceglie al di là del medesimo e sulla stessa linea, un altro punto di direzione ben lontano, sul quale si regola poi come fu detto per il primo. Essa deve far sempre i passi della precisa lunghezza e cadenza, regolando la marcia di tutta la Compagnia.

Quando il Capitano non fissa un punto su cui diriger la marcia, la guida incaricata della direzione lo sceglie lontano dinanzi a sè, e su una linea perpendicolare alla fronte.

425. Nella marcia in colonna, le guide che seguono quella di testa incaricata della direzione, marciano sulle traccie della guida che le precede immediatamente, e conservano la giusta distanza dalla medesima.

Avendo perduta la distanza, la riprendono poco per volta, allungando o raccorciando il passo. Si regolano in modo analogo per rimettersi sulla direzione, se sono troppo in fuori od in dentro.

426. La Compagnia essendo di fronte, se si mette di fianco, i Capi pelottone e guide prendono subito il posto loro assegnato nell'ordine di fianco, N. 412.

Digitized by Google

427. La Compagnia essendo di fianco, se si mette di fronte colla prima riga avanti, i Capi pelottone e guide prendono subito il posto loro assegnato nell'ordine di battaglia, N. 410. Se si mette di fronte colla seconda riga avanti, prendono posto come al N. 428.

428. La Compagnia essendo in battaglia, se eseguisce *Fronte indietro*, i Capi pelottone e guida a sinistra della Compagnia, con un passo avanti prendono posto in seconda riga divenuta prima, a sinistra dai loro pelottoni, ed alla destra della Compagnia; i serrafile restano dinanzi la seconda riga.

429. La Compagnia essendo in colonna, se eseguisce *Fronte indietro*, i Capi sezione vanno 2 passi in fuori del lato della direzione, sulla linea della seconda riga divenuta prima. Le guide passano in linea colla seconda riga. I serrafile restano dinanzi la seconda riga.

430. La Compagnia essendo di fianco, se eseguisce *Fronte indietro* i Capi pelottone e guide prendono subito il posto loro assegnato nell' ordine di fianco N. 412.

431. La compagnia essendo in battagli, se deve rompere per pelottoni, i Capi di questi sortono dalla prima riga,

e vi sono rimpiazzati da una delle guide vicine, colle norme seguenti:

Se i pelottoni devono rompere con un movimento obliquo di fianco, o di conversione verso destra, le guide di destra dei pelettoni occupano l'intervallo.

Se i pelottoni devono rompere con un movimento obliquo di fianco o di conversione verso sinistra, le guide di sinistra dei pelottoni occupano l'intervallo.

Se un pelottone sta fermo mentre rompe il vicino, prende posto nell'intervallo la guida del pelottone che rompe.

Le altre guide prendono poi il loro posto nei pelottoni isolati appena lo possono dopo rotta la linea di battaglia.

432. Quando si manovra per pelottoni isolati si regolano come nella scuola di pelottone.

433. Nelle colonne, e passando da una formazione all'altra, i Capi sezione marciano due passi dinanzi al centro, se le sezioni sono di fronte; marciano accanto alla guida in testa, se le sezioni sono di fianco.

434. Passando dall'ordine di colonna all'ordine di battaglia, i Capi pelottone rettificano l'allineamento dei pelottoni, collocandosi a destra (o sinistra) dei

Digitized by Google

medesimi, quand'anche la colonna fosse di squadro.

435. Quando si vuole stabilire esattamente l'allineamento in battaglia, le guide tracciano la linea. Le guide che saranno indicate vanno sulla linea, volte di fianco dalla parte dell'allineamento, coperte dalla guida che hanno avanti, ed a tal distanza dalla medesima, che tutto il loro pelottone possa stare in linea, meno la prima od ultima fila, che appoggia poi il petto contro il braccio della guida.

436. Quando dalla colonna di pelottoni si passa all'ordine di battaglia, in ogni pelottone la guida opposta al lato dell'allineamento traccia la linea come al N. 434; l'altra guida resta in prima riga finchè il Capo pelottone ne prende il posto, allora passa in serrafile.

437. Tracciando la linea di battaglia, le guide tengono il fucile canna a destra, appiombo dinanzi al corpo, colla destra all'impugnatura, e la sinistra sotto il calcio all'altezza della cintura.

438. Le guide che tracciano una linea di battaglia, aspettano il comando *A*=POSTO per andare a posto in serrafile.

439. La Compagnia essendo in battaglia, le guide passano a destra od a

sinistra del proprio pelottone, come riesce loro più comodo per andare a posto; i Capi pelottone sortono fuori dalla prima riga per lasciarle passare.

Due guide dovendo passare in uno stesso intervallo, quella di destra ha la precedenza.

La Compagnia essendo in colonna, le guide passano dietro la seconda riga per cambiare lato.

440. Le guide eseguiscono coi soldati i movimenti di *Pied*=ARM, *Bilanc*=ARM, *Bracc*=ARM, *Inclinat*=ARM, *Genio*=ARM, *Spall*=ARM, *Ripos*=ARM, *Ginocch*=TERR, *Preghiera;* e RIPOSO. Mettono e levano la baionetta coi soldati, rimangono o si mettono a *Bracc*=ARM, quando i soldati eseguiscono *Presentat*=ARM, od *In*=PARATA (*a*).

441. I Bass' Uffiziali, Capi squadra e Capi pelottone, se armati di fucile, si regolano come le guide per il porto dell' arma.

442. I serrafile si regolano pure come le guide per il porto dell' arma. Nei movimenti di fianco e di fronte, seguitano il movimento della seconda riga, mantenendosi sempre ad egual distanza

(a) *Per venire a Bracc*—ARM *in questo caso le guide passano per Presentat*—ARM.

Digitized by Google

dalla medesima, ed all'altezza delle stesse file.

443. Le guide devono avere in mente, che da esse dipende in gran parte la precisione e l'ordine nelle manovre, e che sorvegliano la seconda riga, se nella linea dei serrafile, unitamente ai medesimi.

Comandi, Correzioni e Spiegazioni.

444. Per i movimenti che devono essere eseguiti insieme da tutta la Compagnia, e nello stesso modo, il solo Capitano dà i comandi di avvertimento e di esecuzione regolandosi come al N. 14.

445. Per i movimenti che esigono particolari comandi di avvertimento per parte dei Capi sezione, ed anche movimenti preparatorii per parte delle sezioni, il Capitano dà il comando generale di avvertimento indicante il movimento che vuol far eseguire; lascia tempo bastante perchè i Capi sezione dieno i comandi d'avvertimento parziali, o facciano eseguire i movimenti preparatori alle sezioni; e poi egli solo dà il comando di esecuzione preceduto dall'avvertimento *passo di carica* o *passo di corsa*, se ne è il caso. Al comando

di esecuzione, le sezioni eseguiscono il movimento parziale indicato dall'avvertimento dei Capi sezione.

446. Il Capitano dà sempre i comandi d'avvertimento in modo ben distinto.

I Capi sezione danno i comandi d'avvertimento parziali in modo vibrato, ma non più forte di quanto è necessario per essere intesi da tutta la loro sezione.

447. Semprechè è possibile, il Capitano nei suoi comandi, ed avvertimenti usa le indicazioni di *pelottone* o *squadra di destra, di sinistra, di testa e di coda*, preferibilmente a quelle di *primo* o *secondo pelottone, prima* o *quarta squadra.*

448. I Capi sezione danno i soli comandi usati nella scuola di pelottone, sostituendo l'indicazione *squadra* a *pelottone* quando comandano una squadra, e facendo precedere il numero d'ordine della loro sezione, quando la chiamano nel comando d'avvertimento.

449. Nel dare i comandi, i Capi sezione si collocano in modo da vedere tutta la sezione, ed esserne ben visti ed uditi. Perciò se la sezione deve eseguire un movimento di fronte, si collocano 2 passi dinanzi al centro, volti verso la medesima; se deve eseguire un movimento di fianco, si collocano al-

l'estremità verso cui si fa il movimento di fianco, 2 passi dinanzi la fronte, volti verso i soldati; se la sezione è già di fianco, si collocano 2 passi in fuori della testa, volti verso i soldati; e restano così finchè sia principiato il movimento.

In marcia, voltano il capo verso i soldati nel dare i comandi di avvertimento e di esecuzione.

450. In generale, chi dà il comando *A destr* (o *sinistr*)=RIGA, dà pure il comando FISSI: perciò quando l'allineamento è richiesto dal Capitano, questi solo dà il comando FISSI.

Però nelle *formazioni in battaglia* dall'ordine di colonna di squadre, benchè tutti i Capi squadra dieno il comando *A destr* (o *sinistr*=RIGA, i soli Capi pelottone danno il comando FISSI per le due squadre componenti il loro pelottone.

Nelle formazioni *sulla destra* (o *sinistra*) *in battaglia* essendo di fianco, i Capi pelottone danno il comando FISSI, benchè non abbiano dato il comando *A destr* (o *sinistr*)=RIGA.

451. Il comando *Guida a destr* (o *sinistr*) è sempre dato dopo il comando d'esecuzione MARCHE, eccetto nello sfilare in parata.

452. In quest' istruzione i comandi del Capitano sono scritti a linea isolati dal testo; i comandi dei Capi sezione, sono scritti senza interrompere le righe.

453- Le spiegazioni per parte del Capitano saranno brevi, e fatte solo quando ne sia bisogno; se l'istruzione teorica è stata fatta convenientemente agli Ufficiali, le spiegazioni sul terreno possono ridursi a poche avvertenze.

454. Il Capitano, generalmente, aspetterà a fare le sue correzioni dopo terminato il movimento, e le fa secondo il principio stabilito al N. 10.

I Capi sezione e serrafile, quando occorra fanno le loro correzioni a voce bassa e con segni.

Andatura.

455. L'andatura abituale è il *passo ordinario*.

Le formazioni e spiegamenti si fanno generalmente al *passo di carica*, eccetto nelle prime lezioni.

In fine dell' istruzione si fanno anche al *passo di corsa*: e si eseguiscono pure marcie in battaglia ed in colonna ai *passi di carica* e *di corsa*, alternandole con altri movimenti al *passo ordinario*, evitando però di abusarne.

Digitized by Google

456. Nel corso di quest'istruzione non è mai prescritta l'andatura *passo di carica o passo di corsa*; restando inteso che il Capitano usa tali andature a seconda delle circostanze, delle norme indicate al N. 435, e modificando il comando a seconda di quanto é stabilito al N. 445.

457. I capi sezione cambiano posto al passo di carica: però vanno al passo di corsa da un'estremità all'altra della sezione.

Le guide cambiano posto al passo di corsa.

Particolari avvertenze per quest'Istruzione.

458. La truppa sarà sovente in armi e bagaglio.

459. Il Capitano allinea la Compagnia in principio dell'istruzione; nel corso della medesima evita di perdere tempo in allineamenti inutili. Però non trascura l'allineamento, e lo fa eseguire ogni volta che sia necessario.

460. In colonna a distanza intera ed a mezza distanza, i Capi sezione non allineano che in caso di bisogno: allineano però sempre nelle colonne serrate: per non perdere tempo, essi da uno

Digitized by Google

il comando *a destr* (o *sinistr*)=RIGA, mentre vanno alla destra (o sinistra) della sezione, se già non vi si trovano.

461. Nella scuola di Compagnia non si eseguisce il maneggio dell' armi, che quanto è necessario per mantenere l' insieme e la precisione nei movimenti.

Il porto d'armi è regolato come nella scuola di pelottone N. 255.

Il solo Capitano fa cambiare modo di portare le armi. Però nelle formazioni suceessive, egli può avvertire il Capo sezione di base di metterla a *Pied*—ARM; allora gli altri Capi sezione comandano successivamente *Pied*—ARM dopo fermata ed allineata la sezione.

Nelle marcie in colonna, il Capitano fa anche cambiare porto d' armi successivamente alle sezioni, avvertendo il Capo Sezione di testa.

Il Capitano non fa cambiare porto d' armi alla Compagnia per le formazioni in colonna ed in battaglia, quand'anche i soldati siano a *Pied*—ARM, se tali movimenti sono di poca estensione.

La posizione di *In*—PARATA essendo posizione d' onori, il Capitano non fa eseguire con tal porto d' armi che marcie di fronte ed in colonna, per semplice esercizio dello sfilare in parata.

462. I movimenti che si eseguiscono

per la destra, sono immediatamente ripetuti per la sinistra.

463. I movimenti parziali di fianco, che devono eseguire le sezioni isolate nelle varie formazioni e spiegamenti, si faranno preferibilmente su quattro righe purchè le sezioni abbiano almeno otto file. Per togliere ogni dubbio ai Capi sezione, il Capitano, prima di cominciare l'istruzione gli avverte se devono eseguire i movimenti parziali di fianco *per due o per quattro.*

464. I tamburini non battono che avvertiti dal Capitano, eccetto nello sfilare in parata.

Prima di dare i comandi, il Capitano fa cessare il suono dei tamburi.

465. Per quest'istruzione le Compagnie sono formate con uffiziali e soldati della stessa Compagnia. Però se troppo scarse d'uomini, due Compagnie concorrono per formarne una sola: ma nella Compagnia composta, i pelottoni o squadre sono formati con Uffiziali, Bass' Uffiziali e soldati d'una stessa Compagnia.

466. Formata la compagnia, i Capi pelottone fanno numerare le file, come ai N. 257 e 258, prima che il Capitano prenda il comando.

467. Nel prendere il comando della

Compagnia, il Capitano chiama i Capi squadra a farsi riconoscere dalle loro squadre: questi vanno dinanzi al centro delle medesime, e comandano successivamente cominciando dalla destra *Prima*, *Seconda*, *Terza*, *Quarta squadra Bracc*=Arm. Il Capitano chiama quindi i Capi pelottone a farsi riconoscere dai loro pelottoni: i Capi della seconda e quarta squadra passano al loro posto in serrafile; i Capi pelottone vanno al centro dei medesimi, e comandano successivamente cominciando dalla destra *Primo*, *Secondo pelottone Pied*=arm. Il Capitano fa poi rientrare in linea i Capi pelottone.

468. Il Capitano porta la sua attenzione particolarmente sulle marcie in battaglia, sulla conservazione delle distanze nelle marcie in colonna; sulla precisione nel partire, fermarsi e conservare le distanze nelle marcie di fianco per quattro; sul giusto collocamento delle guide; sulla precisione e prontezza dei comandi dei Capi sezione; sulla decisione e scioltezza nell' esecuzione dei movimenti.

469. Gli uffiziali superiori sorvegliano quest' istruzione.

479. Si finisce sempre l' istruzione collo sfilare in parata.

Digitized by Google

LA COMPAGNIA

ESSENDO IN BATTAGLIA.

Chiamare l'attenzione
della Compagnia — Numerare le file
— Allineare la Compagnia —
Aprire e serrare le righe.

471. Il Capitano chiama la Compagnia al silenzio ed all'immobilità, come è stabilito per il pelottone al N. 257.

472. Se i Capi pelottone non hanno ancora fatto numerare le file, e quando nel corso dell'istruzione e delle manovre il Capitano giudica necessario di farle numerare nuovamente, egli comanda.

Dalla destra d'ogni pelottone contare per DUE

Ogni pelottone le eseguisce come al N. 258: i Capi pelottone vanno al centro dei medesimi per sorvegliare la numerazione, avvertono a quanto è stabilito al N. 242, e poi rientrano in riga.

Digitized by Google

473. Il Capitano allinea la Compagnia in due modi:

1.° Tracciando la linea di battaglia colle guide (*a*).

2.° Senza far sortire le guide.

474. Nel primo caso il Capitano stabilisce prima la direzione della linea di battaglia, ossia la *base d' allineamento*, colle due guide di un pelottone, detto *pelottone di base*, e poi fa tracciare la linea di battaglia sul prolungamento della base d' allineamento.

475. Per allineare a destra la Compagina facendo sortire le guide, il Capitano considera pelottone di base quello

(a) *La scuola di Compagnia dovendo servire per istruzione preparatoria alle guide e Capi pelottone per la succesiva scuola di battaglione, si è adottato l' allineamento facendo sortire le guide in una compagnia isolata, benchè sia quasi inutile per la medesima, stante la sua piccola estensione.*

Occorre avvertire sullo stesso proposito, che soventi nella scuola di Compagnia si usano le espressioni gli altri pelottoni, le altre guide, gli altri Capi pelottone, *benchè dopo avere detto quanto eseguisce un pelottone, una guida di destra (o di sinistra), un capo pelottone, non resti più che a parlare di un sol pelottone, di una sola guida di destra (o di sinistra), di un solo Capo pelottone; si mantenne però l' erronea locuzione al plurale, perchè dalla successiva scuola di battaglione rimandandosi sovente per le spiegazioni alla scuola di Compagnia, sia facile l' applicazione del testo, senza lungaggini motivate da avvertenze ed eccezioni.*

Digitized by Google

di destra; fa venire le sue guide dinanzi la fronte, colloca quella di destra sul punto dove vuole appoggi la destra della Compagnia, e la volta nella direzione della nuova linea di battaglia. Il Capitano, dietro a tale guida, dà le opportune indicazioni a quella di sinistra perchè si collochi sulla direzione della linea di Battaglia, di fronte alla guida destra, ed a distanza di pelottone dalla medesima: le due guide tengono il fucile come al N. 437.

476. Quindi il Capitano comanda

Guide di sinistra sulla—RIGA.

Le guide di sinistra passano dinanzi la prima riga, si volgono di fianco a destra, si regolano come ai N. 435, e 437, ed avvertono alle indicazioni del Capitano per portarsi più o meno in fuori.

Il Capitano tenendosi dietro la guida di destra, osserva che tutte le altre sieno sulle direzione della base di allineamento, poi comanda

A destr—RIGA.

477. Tutti si allineano a destra, come nella scuola di pelottone, la prima riga avanzando sino quasi sulla linea dello

guide, e poi a piccoli passi si mettono sul giusto allineamento; la fila di destra della Compagnia, e quella di sinistra dei pelottoni, appoggiano il petto contro il gomito della guida che hanno dinanzi, senza spingerla in fuori; i Capi pelottone, senza sortire dalle righe, fanno le opportune correzioni, perchè tutti i soldati di prima riga sieno sulla linea così segnata.

Il Capo pelottone di destra verifica pure l'allineamento della seconda riga e dei serrafile. Dopo allineata la prima del suo pelottone.

478. Il Capitano, poichè vede la compagnia allineata, comanda

FISSI.

Come al N. 75,

A—POSTO.

479. Le guide vanno al loro posto di battaglia, regolandosi come al N. 439.

480. Il Capitano allinea a sinistra la Compagnia, facendo sortire le guide, con comandi e modi analoghi: però i Capi pelottone vanno a sinistra dei medesimi al comando *Guide di destra sulla* LINEA, e tornano alla destra al comando A—POSTO.

Digitized by Google

481. Per allineare la Compagnia senza far sortire le guide, il Capitano si regola come il Capo pelottone al N. 259: i Capi pelottone non vanno a sinistra negli allineamenti a sinistra.

482. Per far aprire le righe, il Capitano comanda.

Aprite le righe—MARCHE,

Al comando di avvertimento, la guida di destra della Compagnia, e quelle di sinistra dei pelottoni, regolano come al N. 250; il Capo pelottone di destra ne rettifica l'allineamento.

Al comando di esecuzione la seconda riga si regola come al N. 260; il Capo pelottone di destra ne rettifica l'allineamento, poi fa segno al capitano, che comanda

FISSI.

Come al N. 75.

A—POSTO

Le guide vanno al loro posto di battaglia.

483. Per far serrare le righe, il Capitano comanda

Serrate le righe—MARCHE.

Come al N. 261, Il capo pelottone di destra rettifica l'allineamento della seconda riga, poi fa segno al Capitano, che comanda

FISSI

Come al N. 75.

Maneggio delle armi
Movimenti individuali — Riposo

484. Il Capitano fa eseguire il maneggio dell'armi i movimenti individuali, e mette la Compagnia in riposo come è stabilito nella scuola di pelottone dal N. 262 al N. 268; avvertendo che quando si eseguiscono gli *a destra, a sinistra e fronte indietro*; i Capi pelottone, guide e serrafile si regolano come dal N. 426 al N. 430.

Durante il maneggio d'armi i Capi pelottone stanno fermi di fronte.

485. In tutte queste circostanze i Capi sezione non ripetono i comandi.

Preghiera.

486. Il Capitano ordina la Compagnia

Digitized by Google

in parata, e poi fa eseguire la Preghiera come al N. 274.

Marcia di fronte,
e movimenti dipendenti.

487. Il Capitano fa marciare di fronte la Compagnia, la arresta, la fa *obliquare*, segnare il passo, le fa eseguire *conversioni*. e la fa marciare di fronte colla seconda riga avanti, con i comandi e modi usati nella scuola di pelottone dal N. 275 al N. 292, sostituendo l' indicazione *Compagnia a Pelottone* nel comando di avvertimento.

I Capi sezione non danno comandi, e marciano al loro posto in ordine di battaglia, come le guide, serrafile e tamburini.

Il Capo pelottone a destra (o la guida a sinistra della Compagnia) sono incaricati della direzione e della regolarità della marcia, secondo il comando *Guida a destr (o sinistr)*.

La linea dei serrafile avverte a quanto è detto ai N. 442 e 443.

488. Il Capitano mette indietro e fa tornare in linea delle file, come nella scuola di pelottone, N. 307 e 308.

489. Sarà bene di esercitare la Compagnia nelle marcie di fronte, per lunghi

tratti di terreno, al passo ordinario, e per tratti minori, ai passi di carica e di corsa.

MARCIA E MOVIMENTI DI FIANCO SU DUE RIGHE.

Marcia di fianco.

490. Il Capitano fa eseguire la marcia e movimenti di fianco su due righe, con i comandi e modi usati nella scuola di pelottone dal N. 293 al N. 303, sostituendo l'indicazione *Compagnia* a *Pelottone* nel comando di avvertimento.

I Capi pelottone non danno comandi, e marciano al loro posto nell'ordine di fianco come le guide, serrafile e tamburini: essi avvertono a quanto è detto ai N. 426 e 430.

La guida che marcia in testa è incaricata della direzione e della regolarità della marcia.

Formare la Compagnia in linea.

491. Il Capitano forma la Compagnia in linea, con i comandi e modi usati nella scuola di pelottone dal N. 304 al N. 306, sostituendo l'indicazione *Com-*

Digitized by Google

pagnia a *Pelottone* nel comando di avvertimento.

I Capi pelottone marciano avanti al loro pelottone per regolarne la formazione, e quando è tutto in linea, vanno al loro posto in prima riga.

Le guide in testa dei pelottoni seguono il movimento della prima riga, e restano in linea colla medesima finchè debbano cedere il posto ai Capi pelottone: allora vanno in serrafile.

Formata la Compagnia in linea, tutti prendono il loro posto di battaglia. N. 410. se si ha la prima riga avanti; e come è stabitito al N. 428, se si ha la seconda.

492. Con una grossa Compagnia, sarà preferibile chiamare prima i pelottoni in linea, come al N. 503, e poi formare la compagnia al N. 538.

Formare la Compagnia sulla destra (o sinistra) in battaglia.

493. Il Capitano forma la Compagnia sulla destra (o sinistra) in battaglia, con i comandi e modi usati nella scuola di pèlottone dal N. 309 al N. 311.

Il pelottone che marcia in testa, eseguisce il movimento come nella scuola di pelottone; però il Capitano, invece

del Capo pelottone, stabilisce la base di allineamento colle due guide.

Gli altri pelottoni eseguiscono il movimento a misura che oltrepassano il pelottone precedente, già ordinato in battaglia; le guide che marciano in testa dei pelottoni si regolano come se fossero prima fila dei medesimi. si mettono in linea colla prima riga del pelottone precedente, e poi cedono in posto al loro Capo pelottone. Le guide che marciano alla coda dei pelottoni colla linea dei serrafile, sortono per tempo in fuori della prima riga; e vanno a tracciare la linea di battaglia, come al N. 425, prima che la guida in testa del pelottone giunga sulla linea.

I Capi pelottone accompagnano il soldato di prima riga in testa del pelottone. fino accanto alla guida che marcia in testa, e poi passandogli avanti prendono il posto occupato dalla guida, allineano il pelottone, e comandano FISSI.

Il Capo pelottone di destra (o di sinistra) rettifica pure l'allineamento della seconda riga.

Il Capitano rettifica la posizione delle guide a misura che giungono sulla linea, e quando vede tutti i pelottoni allineati, comanda

A—POSTO

Come al N. 479. Se la Compagnia ha eseguito sulla sinistra in battaglia, i Capi pelottone vanno alla destra dei pelottoni.

FORMAZIONE E MOVIMENTI SU QUATTRO RIGHE.

494. Il Capitano forma la Compagnia su quattro righe, la rimette su due, e fa eseguire i varii movimenti su quattro righe, con i comandi e modi usati nella scuola di pelottone dal N. 312 al N. 547, sostituendo l'indicazione *Compagnia* a *Pelottone* nel comando quando occorre.

I Capi pelottone non danno comandi e si regolano come nella formazione su due righe, sia di fronte che di fianco; e così pure le guide, serrafile e tamburini. Quando si serrano le distanze tra le file, i Capi pelottone e guide in linea colla prima riga restano al loro posto.

Ogni pelottone si forma su quattro righe, indipendentemente dagli altri. Se ha un numero di file dispari, l'ultima fila della seconda o quarta squadra resta semplice.

Digitized by Google

ESSENDO IN BATTAGLIA FORMARSI IN COLONNA A DISTANZA INTERA.

Formarsi per pelottoni a destra (o sinistra) in colonna.

495. La compagnia essendo ferma, Il Capitano comanda

Per pelottoni a destra (o sinistra) in colonna—MARCHE.

Al comando d'avvertimento, i Capi delle sezioni indicate comandano *Pelottone conversione a destra (o sinistra)* regolandosi come al N. 449.

Le guide si regolano come al N. 431.

Al comando d'esecuzione, le sezioni eseguiscono un quarto di conversione a destra (o sinistra), e sono fermate a tempo dal loro Capo.

Tutti vanno a loro posto nella colonna di pelottoni.

496. Se la colonna deve marciare avanti appena formata, il Capitano vedendo a metà eseguito il movimento, comanda

Avanti—MARCHE
Guida a destr (o sinistr)

In questo caso i Capi sezione invece di fermarle, avvertono di marciare avanti.

Il Capitano dà il comando d'esecuzione quando le sezioni terminano il quarto di conversione.

497. Se il Capitano vuol formare la colonna in modo che possa marciare in direzione perpendicolare alla linea di battaglia, comanda

Per Pelottone a destra in colonna, la destra avanti—MARCHE

oppure

Per pelottoni a sinistra in colonna, la sinistra avanti—MARCHE.

Si eseguiscono come al N. 495; però la sezione di destra (o di sinistra) invece di eseguire il quarto di conversione, marcia avanti quanto è lunga la sua fronte, ed è fermata dal suo Capo.

Quanto è detto al N. 496, va pure inteso per questo caso.

498. La Compagnia essendo in marcia, si forma in colonna con gli stessi comandi e modi usati dal N. 495 al N. 497. Però il Capitano comanda sempre

Avanti—MARCHE.

Digitized by Google

Guida a destr (o sinistr)

Perchè la colonna, appena formata, continui la marcia, come al N. 496.

Rompere per pelottoni dalla destra per marciare a sinistra, e viceversa.

499. La Compagnia essendo ferma, il Capitano comanda

Per pelottoni rompete dalla destra e marciate a sinistra—MARCHE.
Guida a sinistr.

Al comando di avvertimento, il Capo sezione di destra comanda *Pelottone avanti*, regolandosi come al N. 449. Gli altri Capi sezione vanno pure al centro delle medesime, avvertono di non muovere, e si volgono di fronte.

Le guide si regolano come al N. 431, il movimento essendo verso sinistra.

Al comando di esecuzione, la sezione di destra, marcia avanti quanto è lunga la sua fronte, eseguisce un quarto di conversione a sinistra al comando del suo Capo, e continua la marcia parallelamente alla fronte di battaglia.

Le altre sezioni partono successivamente al comando del loro Capo, quan-

Digitized by Google

do la sezione vicina termina il quarto di conversione; e tutte eseguiscono quanto fu detto per quella di destra. I Capi sezione, appena messa in marcia la sezione, comandano *Guida a sinistr.*

Quando tutta la Compagnia è in colonna, il Capitano comanda

Guida a destr

se non vi è bisogno di marciare colla guida a sinistra.

Per pelottoni rompete dalla sinistra e marciate a destra—MARCHE.
Guida a destr.

500. Si eseguisce in modo analogo; le guide avvertono che il movimento è verso destra; N. 431.

Quando tutta la Compagnia è in colonna, il Capitano comanda

Guida a sinistr

Se vi è bisogno di marciare colla guida da tal parte.

Formarsi per pelottoni indietro a destra (od a sinistra) in colonna.

Digitized by Google

501. La Compagnia essendo ferma, il Capitano comanda

Per pelottoni indietro a destra in colonna=MARCHE.

Al comando d' avvertimento, i Capi delle sezioni indicate comandano *Pelottone per quattro, fianco destr*=DESTR, e poi *Per fila a destr*, regolandosi come al N. 449.

Le guide si regolano come al N. 431.

I Capi sezione volgono a destra perpendicolarmente alla linea di battaglia, la guida in testa della sezione, e la fanno avanzare fino all' altezza della quarta riga. Voltano pure un poco a destra le due prime file, facendo retrocedere gli uomini in terza e quarta riga, ed avanzare quelli in prima e seconda; poi i Capi sezione prendono posto contro l' ultima fila della sezione che precede, volti dalla parte della guida.

Al comando di esecuzione, le sezioni eseguiscono il *per fila a destr*, e quando la guida ha percorso un tratto eguale alla fronte della sezione, i Capi le fermano e rimettono di fronte a sinistra su due righe.

Tutti vanno al loro posto nella colonna di pelottoni.

Per pelottoni indietro a sinistra in colonna—MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo.

Formazioni di colonne di squadre a distanza intera.

502. Le formazioni in colonna descritte dal N. 495 al N. 501, sono pure eseguite per squadre, in egual modo e colle seguenti avvertenze.

1.° Il Capitano sostituisce l'indicazione *Squadra* a *Pelottone* nel comando di avvertimento.

2.° Tutti i Capi squadra eseguiscono quanto è stabilito per i Capi sezione; quelli della seconda e quarta squadra passano nell' intervallo a sinistra della squadra, per andare dinanzi od in testa alla medesima.

3.° In ogni squadra, al comando d' avvertimento del Capitano, la guida va a destra (o sinistra) della medesima, secondo si eseguisce il movimento verso destra (o sinistra), e si colloca nell'intervallo; se non esiste intervallo aspetta a prendere posto, appena lo potrà, per il rompersi della linea di battaglia.

4.° Formata la colonna, le guide

Digitized by Google

stanno a destra, se colla destra in testa; a sinistra, se colla sinistra. Rompendo dalla destra per marciare a sinistra, e viceversa, le guide trovandosi dal lato opposto a quello ora stabilito, aspettano a passare da tale lato, il comando *Guida a destr. (o sinistr)* dopo formata tutta la colonna.

ESSENDO DI FIANCO FORMARSI IN COLONNA A DISTANZA INTERA.

Formazioni di colonne di pelottone.

503. La Compagnia essendo in marcia di fianco, su due o quattro righe, colla destra in testa, per metterla in colonna e continuare la marcia nella stessa direzione, il Capitano comanda

> *Pelottoni in linea obbliqu' a sinistr*=MARCH.
> *Guida a destr.*

Al comando d'avvertimento, i Capi delle sezioni indicate le avvertono di portarsi sulla linea al passo di corsa.

Al comando di esecuzione, ogni sezione eseguisce il movimento come nella scuola di pelottone.

Digitized by Google

La Compagnia risulta così formata in colonna a distanza intera; si continua la marcia; tutti vanno al loro posto in colonna; la guida che marciava in testa alla Compagnia di fianco, assume la direzione della marcia; i soldati marciano allineati a destra.

Avendo la sinistra in testa, il Capitano comanda

Pelottoni in linea obbliqu' a destr=MARCHE.
Guida a sinistr.

Si eseguisce in modo analogo.

504. Le formazioni descritte al N. 503 si eseguiscono pure dalla Compagnia essendo ferma, coll'avvertenza del N. 306.

505. Le stesse formazioni si eseguiscono successivamente da una sezione per volta, la Compagnia essendo in marcia.

Il Capitano va vicino alla testa, e comanda

Pelottone di testa in linea obbliqu' a sinistr (o *destr*).
Guida a destr (o *sinistr*).

Il Capo sezione di testa comanda subito *Pelottone in linea obliqu' a sinistr*

Digitized by Google

(o *destr*)=MARCHE, e poi *Guida a destr* (o *sinistr*); e la sezione di testa eseguisce il movimento.

Le altre sezioni continuano di fianco, e sono formate successivamente in linea dai loro Capi, a misura che giungono dove si è formata in linea la sezione precedente.

506. La Compagnia essendo in marcia di fianco, su due o quattro righe, colla destra in testa, per metterla in colonna e continuare la marcia in direzione perpendicolare a sinistra, il Capitano va vicino alla testa, e comanda

Pelottone di testa fronte a sinistr.
Guida a destr.

Il Capo sezione di testa comanda subito *Pelottone fronte a sinistr*=MARCHE, e poi *Guida a destr*; e la sezione di testa eseguisce il movimento.

Le altre sezioni continuano di fianco, e sono formate successivamente di fronte dai loro Capi, a misura che giungono dove si è messa di fronte la sezione precedente.

La Compagnia essendo su quattro righe, se si vuole che le sezioni marcino

di fronte su due righe, il Capitano e Capi sezione comandano *Per due fronti a sinistr*, invece di *fronte a sinistr.*

Avendo la sinistra in testa, per mettere la Compagnia in colonna, e farla marciare in direzione perpendicolare a destra, il Capitano comanda

Pelottone di testa fronte a destr.
Guida a sinistr.

Si eseguisce in modo analogo.

507. Avendo la destra in testa, per mettere la Compagnia in colonna e farla marciare in direzione perpendicolare a destra, il Capitano fa prima eseguire *per fila destr*, e sfilato il pelottone di testa, fa eseguire successivamente *Pelottone in linea obliqu' a sinistr*, come al N. 505.

In modo analogo si forma la colonna in direzione perpendicolare a sinistra, avendo la sinistra in testa.

508. È necessario che nelle formazioni successive non venga alterata la marcia dalle sezioni di testa.

Formazioni di colonne di squadre.

509. Le formazioni in colonna descritte dal N. 503 al N. 507, sono pure

Digitized by Google

eseguite per squadre, in egual modo; colle seguenti avvertenze.

1. Il Capitano sostituisce l'indicazione *Squadra* a *Pelottone* nel comando d'avvertimento.

2. Al comando di avvertimento, tutti i Capi squadra vanno accanto alla testa della loro squadra. Quelli della seconda e quarta restano dalla parte della seconda riga, sinchè possano prendere il loro posto in colonna passando dinanzi la testa della loro squadra.

Nel resto i Capi squadra si regolano come i Capi sezione.

3. In ogni squadra, al comando di avvertimento del Capitano, la guida va in testa della medesima, e si colloca nell'intervallo; se non esiste intervallo, aspetta a prendere posto, appena lo potrà, per il rompersi della linea di fianco.

4. Formata la colonna, le guide stanno a destra (od a sinistra), secondo il comando (*Guida a destr* o *sinistr*)

MOVIMENTI ESSENDO IN COLONNA.

Maneggio dell'armi —
Movimenti individuali — Formazione
su quattro righe di piè fermo — Riposo.

510. I movimenti del maneggio dell'arma che possono occorrere, sono comandati ed eseguiti come essendo in battaglia; si mette anche la Compagnia in RIPOSO, come se fosse in battaglia.

Gli *a destra*, *a sinistra* e *fronte indietro* sono comandati ed eseguiti come essendo in battaglia.

Le guide si regolano come nella scuola di pelottone.

Nei movimenti di fianco, i Capi sezione vanno accanto alla guida in testa. Nelle colonne di squadre le guide vanno in testa delle medesime, se già non vi si trovano; si rimettono di fronte colle squadre, ma non cambiano lato, quand'anche si trovino a sinistra colla destra in testa, aspettando sempre il comando *Guida a destr* (o *sinistr*) per cambiare lato nelle squadre di fronte.

Quando la colonna eseguisce *Fronte indietro*, tutti si regolano come al N. 429.

511. Il Capitano forma su quattro ri-

Digitized by Google

ghe, e rimette su due; fa serrare le file e riprendere le distanze a tutte le sezioni nello stesso tempo, con i comandi usati per la Compagnia in battaglia.

512. In tutte queste circostanze i Capi sezione non ripetono comando.

Marcia in colonna.

513. Per mettere la colonna in marcia, il Capitano, avvertendo a quanto è stabilito dal N. 419 al N. 422, comanda.

Compagnia avanti—MARCHE.
Guida a destr (o *sinistr*).

Al comando di esecuzione, tutte le sezioni partono insieme con passo deciso, e della precisa lunghezza e cadenza. In ogni sezione i soldati si regolano come in un pelottone isolato, sulla guida di destra (o sinistra).

Le guide si regolano come è stabilito dal N. 422 al N. 425.

514. Il Capitano fa battere di tanto in tanto i tamburi, per mantenere la cadenza.

515. La colonna essendo in marcia, il Capitano forma su quattro righe e rimette su due, fa serrare e riprendere

le distanze tra le file a tutte le sezioni nello stesso tempo, con i comandi usati per la Compagnia in battaglia.

516. Volendo far eseguire marcie al passo di carica o di corsa avverte a quanto è detto ai N. 137 e 138.

Arrestare la colonna.

517. Per arrestare la colonna, il Capitano comanda

Compagnia—ALT.

Al comando d'esecuzione tutti si arrestano, nè cercano di mettersi sul giusto allineamento, a meno di esserne avvertiti dai Capi sezione.

Rettificare la direzione e le distanze.

518. La colonna essendo ferma, per rettificare la direzione e le distanze tra le guide, il Capitano va dinanzi la testa della colonna, sul lato che vuol rettificare, e poi comanda

Guide di destra o *sinistra sulla* LINEA.

Le guide sul lato indicato, stando volte verso la testa della colonna, si por-

Digitized by Google

tano più o meno in fuori secondo le indicazioni del Capitano; esse cercano di essere ben coperte dalla guida che hanno avanti e prendono dalla medesima la distanza di formazione.

Rettificato l'allineamento delle guide, il Capitano comanda

A destr (o *sinistr*)—RIGA.

I Capi sezione rettificano l'allineamento delle sezioni sulla guida della parte indicata, senza muoverla da posto. Il Capitano comanda poi

FISSI.

Come al N. 75. I Capi Sezione vanno al centro delle sezioni.

519. Nelle colonne di squadre, al comando *Guide di destra* (o *sinistra*) *sulla* LINEA, le guide vanno dalla parte indicata se già non vi si trovano, e vi restano sino ad un nuovo cambiamento di lato di direzione.

520. La colonna essendo in marcia, per richiamare l'attenzione delle guide sulla direzione e sulle distanze, e anche per cambiare lato di direzione, il Capitano comanda

Guida a destr (o *sinistra*).

Digitized by Google

Le guide sul lato indicato si mettono subito nella precisa direzione ed a giusta distanza dalla precedente, ed i Capi sezioni avvertono che le sezioni prendano l' allineamento dalla stessa parte.

521. Nelle colonne di squadre le guide passano dalla parte indicata, se già non vi si trovano.

Far marciare di fianco la colonna, e rimetterla di fronte.

522. La colonna marciando di fronte, per farla marciare di fianco, il Capitano comanda

Compagnia per quattro, fianco destr (o *sinistr.*)—MARCHE.

Guida a sinistra o (*destr*).

Tutte le sezioni eseguiscono il movimento, e marciano di fianco come nella scuola di pelottone; i Capi sezione e guide si regolano come al N. 510.

Le guide in testa stanno allineate dalla parte indicata, conservando tra loro la distanza di formazione.

Il Capitano chiama sempre la guida dalla parte della sezione di testa.

Digitized by Google

523. La colonna essendo ferma, il Capitano prima la mette di fianco, e poi la mette in marcia con i comandi usati per la colonna di fronte.

524. La colonna essendo in marcia di fianco, per rimetterla di fronte, il Capitano comanda

Compagnia per due fronte a sinistr (o *destr*) MARCHE.
Guida a destr (o *sinistr*).

Tutte le sezioni eseguiscono il movimento, e la colonna marcia di fronte: tutti vanno al loro posto nella colonna.

Il Capitano può anche arrestare la colonna, e poi rimetterla di fronte.

525. Nelle colonne di squadre, le guide si regolano come al N. 423.

Far marciare obliquamente la colonna.

526. Per far obliquare la colonna, il Capitano comanda.

Compagnia obliqu'a destr (*o sinistr*) =MARCHE.
Guida a destr (*o sinistr*).

Tutte le sezioni eseguiscono il movimento come nella scuola di pelottone.

Le guide di destra (o sinistra) stanno allineate tra loro, e mantengono la giusta distanza.

Digitized by Google

Il Capitano chiama sempre la guida dalla parte dell'obliquità,

527. Per far riprendere la marcia diretta. il Capitano comanda.

Avanti=MARCHE.
Guida a destr (o sinistr).

Tutte le sezioni eseguiscono il movimento come nella scuola di pelottone.

Le guide della parte indicata, se è d'uopo, si rimettono in direzione, e prendono la giusta distanza a poco per volta.

528. Se le sezioni devono obliquare successivamente, il Capitano va vicino alla testa e comanda,

Sezione di testa obliqu' a destr (o sinistr).
Guida a destr.

Il Capo sezione di testa comanda subito *Pelottone obliqu' a destr (o sinistr)* =MARCHE, *Guida a destr (o sinistr)*; e la sezione eseguisce il movimento.

Le altre sezioni continuano la marcia diretta ; ed eseguiscouo poi il movimento a misura che giungono sul sito dove lo eseguì la precedente, al comando del loro Capo.

Digitized by Google

Per far riprendere la marcia diretta, il Capitano va vicino alla testa, e comanda

Sezione di testa avanti
Guida a destr (o sinistr).

Il Capo sezione di testa comanda subito *Avanti*—MARCHE *Guida a destr (o sinistr)*, e la sezione di testa riprende la marcia diretta.

Le altre sezioni continuano ad obliquare; e riprendono poi la marcia diretta a misura che giungono sul sito dove la eseguì la precedente, al comando del loro Capo.

529. In questi movimenti, se la colonna è di squadre, i Capi sezione sostituiscono *Squadra* a *Pelottone* nel comando d'avvertimento, e le guide si regolano come al N. 423.

Cambiamento di direzione marciando.

530. Per far cambiare direzione di marcia alla colonna, il Capitano indica al Capo sezione di testa, la nuova direzione, e poi comanda

Testa di colonna a destr (o sinistr).

Il Capo sezione di testa comanda subito *Conversione a destr (o sinistr)*—MARCHE, e poi *Avanti*—MARCHE, per marciare nella nuova direzione indicata dal Capitano. Se questi non indica un nuovo punto di direzione, il Capo sezione di testa comanda *Avanti*—MARCHE terminato un quarto di conversione.

La sezione eseguisce la conversione marciando come nella scuola di pelottone, avvertendo bene a quanto è detto ai N. 113, 114, 288.

Le altre sezioni eseguiscono il movimento al comando dei loro Capi, a misura che giungono sul sito dove lo eseguì la precedente.

531. Se il terreno non indica in modo preciso il punto dove si deve cominciare la conversione, il Capitano vi colloca un Bass' Uffiziale serrafile a fare da indicante.

532. Le varie sezioni devono portarsi con passo deciso sul punto dove si principia la conversione, avvertendo di non raccorciare il passo dalla parte del perno, o di allungarlo all'ala marciante, prima del comando del Capo sezione.

533. Il Capitano ed i Capi sezione esigono, che le guide che fanno perno eseguiscano perfettamente quanto è detto al N. 114, e tutte percorrano lo stes-

Digitized by Google

so arco percorso dal perno della sezione di testa, serrando più o meno sulla precedente a seconda che viene dato il comando MARCHE dal Capo sezione.

534. Il Capitano tenendosi alcuni passi in fuori dal perno, regola la marcia delle guide, e particolarmente di quella di testa.

Contromarcia.

535. La colonna essendo ferma, colla destra o colla sinistra in testa, per farle eseguire la contromarcia, il Capitano comanda.

Contromarcia fianco destr—MARCHE.

Al comando d'avvertimento, le guide eseguiscono *fronte indietro*, e quelle di destra drizzano l'arma appiombo, se sono a *Spall* o *Genio*=ARM,

I Capi sezione comandano *Pelottone fianco destr*—DESTR, vanno alla testa delle sezioni, e comandano *Per fila a sinistr*; fanno spostare a destra le prime file onde possano girare attorno alla guida di destra.

Al comando d'esecuzione le guide non muovono; le sezioni condotte dal loro Capo eseguiscono un doppio *per*

Digitized by Google

fila a sinistr attorno alla guida di destra, e si dirigono alla guida di sinistra.

I Capi sezione le fermano colla testa accanto alla guida di sinistra; comandano SERRATE e poi *Fronte a sinistr*—FRONT; allineano le sezioni sulla guida del lato della direzione, e comandano FISSI.

A questo comando le guide cambiano lato, per andare al loro posto nella sezione.

Mentre si eseguisce la contromarcia, il Capitano rettifica la direzione delle guide, collocandosi dinanzi a quella della nuova testa di colonna, sul lato della direzione.

536. Nelle colonne di squadre essendovi una sola guida per sezione, non cambia lato al comando FISSI del Capo squadra.

Formare i pelottoni e la Compagnia.

537. La colonna di squadre a distanza intera colla destra in testa, essendo in marcia, per formare i pelottoni, il Capitano comanda

Formate i pelottoni obliqu' a sinistr—MARCHE.

Digitized by Google

Al comando d'avvertimento, i capi squadra dispari, comandano *Squadra segnate il passo*; i Capi squadra pari, comandano *Squadra obliqu' a sinistr.*

Al comando d'esecuzione, le squadre eseguiscono i movimenti indicati; i Capi squadra pari, comandano *Guida a sinistr* appena dato il comando d'esecuzione del Capitano; le loro guide passano a sinistra essendovene una sola per squadra.

Quando le squadre pari, sono smascherate e vicine alla precedente con cui formano pelottone, i Capi pelottone vanno al centro dei medesimi, e comandano *Pelottone avanti*—MARCHE, *Guida a destr*: tutti prendono il loro posto nella colonna di pelottoni e marciano allineati a destra.

La colonna avendo la sinistra in testa, il Capitano comanda.

Formate i pelottoni obliqu' a destr =MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo: le squadre pari, segnano il passo: le squadre dispari, obliquano a destra colla guida a destra: ed i Capi pelottone danno il comando *Pelottone avanti*—MARCHE *Guida a sinistr.*

538. La colonna di pelottoni a distanza intera, colla destra in testa, essendo in marcia, per formare la Compagnia, il Capitano comanda.

Formate la Compagnia obbliqu' a sinistr—MARCHE.

Avendo la sinistra in testa, comanda.

Formate la Compagnia obbliqu' a destr—MARCHE.

Si eseguiscono come le formazioni dei pelottoni, N. 537, riferendo ai pelottoni e Capi pelottone quanto ivi è detto per le squadre e Capi squadra.

Quando il pelottone che obliqua è smascherato e vicino al precedente, con cui forma Compagnia, il Capitano comanda.

Compagnia avanti—MARCHE.
Guida a destr (*o sinistr*)

Tutti prendono il loro posto nella Compagnia in battaglia, e marciano allineati a destra (o sinistra).

539. I movimenti descritti al N. 537, possono eseguirsi successivamente da due sezioni per volta: il Capitano va vicino alla testa e comanda

Digitized by Google

Sezioni di testa formate il pelottone obliqu' a sinistr (o destr)

Il Capo sezione in testa comanda subito *Squadre segnate il passo*—MARCHE; il Capo della seconda sezione in colonna comanda subito *Squadra obliqu' a sinistr* (o *destr*)—MARCHE, *Guida a sinistr* (o *destr*).

Quindi il Capo pelottone in testa si regola come al N. 537.

Gli altri Capi sezione si regolano a due a due in egual modo, a misura che giungono dove le sezioni precedenti hanno formato il pelottone.

A misura che si formano i pelottoni, tutti prendono il loro posto nella nuova colonna.

Rompere per pelottoni e per squadre

540. La Compagnia essendo in marcia di fronte per far rompere per pelottoni, il Capitano comanda

Rompete per pelottoni obliqu'a destr—MARCHE.

Al comando d' avvertimento, i Capi pelottone vanno dinanzi al centro dei medesimi; quello di destra avverte di

Digitized by Google

continuare la marcia; quello di sinistra comanda *Pelottone segnate il passo*; le guide si regolano come al N. 431, il movimento eseguendosi verso destra.

Al comando d' esecuzione il pelottone di destra continua la marcia; quello di sinistra segna il passo, ed il suo Capo comanda per tempo *Pelottone obliqu'a destra*—MARCHE, *Guida a destr*, perchè tal movimento sia eseguito appena passata la seconda riga del pelottone di destra.

Il pelottone di sinistra entra così in colonna dietro al pelottone di destra, allungando un poco il passo per non prendere troppa distanza, ed il suo Capo comanda poi *Avanti*—MARCHE, *Guida a destr*, quando è coperto dal pelottone precedente.

Il Capitano può anche far rompere per pelottoni con il comando.

Rompete per pelottoni obliqu'a sinistr—MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo; il pelottone di sinistra continuando a marciare avanti; e quello di destra obliquando a sinistra.

Nelle colonne si fanno rompere le Compagnie *obliqu'a destr*, se si ha la

destra in testa, ed *obliqu'a sinistr.* se si ha la sinistra in testa.

541. La colonna di pelottoni a distanza intera, colla destra in testa, essendo in marcia, per far rompere per squadre, il Capitano comanda

Rompete per squadre obliqu' a destr — MARCHE.

Avendo la sinistra in testa comanda

Rompete per squadre obbliqu' a sinistr—MARCHE.

Si eseguiscono come per rompere per pelottoni N. 540, riferendo alle squadre e capi squadra quanto ivi è detto per i pelottoni, e capi pelottone: le guide delle squadre che devono obliquare, vanno dietro la segnatura delle squadre al comando d' avvertimento del loro Capo, e passano poi in prima riga appena lo possono.

Formata la colonna di squadre, le guide restano tutte a destra (o sinistra), secondo si ha la destra o la sinistra in testa, essendovene una sola per squadra.

542. Quando le squadre abbiano molte file, si può anche rompere la colonna

Digitized by Google

di squadre per mezze squadre, operando in egual modo. Il Capitano comanda

Rompete per mezze squadre obliqu' a destr (o *sinistr*)—MARCHE.

Al comando d' avvertimento, i Capi squadra segnano la divisione fra le mezze squadre, e poi prendono il comando delle mezze squadre di destra: le guide prendono il comando delle mezze squadre di sinistra, recandosi al centro delle medesime, e poi si regolano come i Capi squadra al N. 541.

Questa formazione di colonna per mezze squadre va presa solo in caso di assoluta necessità, quando si debba mantenere la formazione di colonna passando in strade anguste: appena sarà possibile, si riformeranno le squadre con comandi e modi analoghi a quelli descritti ai NN. 537 e 539.

543. I movimenti descritti ai NN. 541 e 542 possono eseguirsi successivamente da una sezione per volta: Il Capitano va vicino alla testa, e comanda

Sezione di testa rompete per squadre obliqu' a destr (o *sinistr*)

oppure

Digitized by Google

Sezione di testa rompete per mezze squadre obliqu' a destr (o sinistr)

Il Capo della mezza sezione di sinistra (o di destra) in testa della colonna, fa subito segnare il passo ed obbliquare a destra (o sinistra) la sua mezza sezione con gli opportuni comandi.

Gli altri Capi delle mezze sezioni di sinistra (o destra) si regolano in egual modo, a misura che giungono dove ha rotto la sezione precedente.

A misura che si rompono le sezioni, tutti prendono il loro posto nella nuova colonna.

ESSENDO IN COLONNA FORMARSI IN BATTAGLIA.

—

Formarsi a sinistra (o destra) in battaglia

544. Questa formazione ha luogo essendo in colonna a distanza intera.

545 Prima di far eseguire questa formazione, il Capitano verifica se le guide del lato della colonna su cui si deve formare in battaglia, sono in direzione ed a distanza; in caso di bisogno rettifica la posizione di tali guide come al

Digitized by Google

N. 518. Si regola in egual modo, se la linea di battaglia deve essere alcuni passi in fuori dal lato della colonna.

546. La colonna di pelottoni, colla destra in testa, essendo ferma, il Capitano comanda

A sinistra in battaglia—MARCHE.

Al comando d'avvertimento, i Capi sezione comandano *Conversione a sinistr*. Le guide di sinistra prendono la posizione del N. 437; quella di destra della sezione di testa si colloca sulla linea delle *guide di sinistra*, rimpetto a quella della sua sezione, a distanza eguale alla fronte, e prende pur essa la posizione del N. 437. Tutte queste guide tracciando la linea di battaglia, avvertono alle indicazioni del Capitano che vá alla testa della colonna.

Al comando d'esecuzione, le sezioni eseguiscono *Conversione a sinistr*, e sono fermate dal loro Capo colla destra a 2 passi dalla linea di battaglia. Le guide che tracciano la linea di battaglia non muovono; le altre si regolano come al N. 436.

Formate le sezioni, i Capi delle medesime si collocano sulla linea di battaglia, a sinistra di quella che procede,

e comandano *A destr*=RIGA, quindi FISSI, allineata che sia la sezione. Il Capo sezione di testa si colloca a destra del sito che deve occupare la sua prima fila.

Il Capitano viste le sezioni allineate, comanda

A—POSTO.

Come al N. 479.

547. Avendo la sinistra in testa, il Capitano comanda.

A destra in battaglia=MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo, la sezione eseguendo *Conversione a destr.* I Capi sezione vanno al loro posto di battaglia al comando *A*=POSTO.

548. La colonna essendo in marcia, il Capitano comanda prima.

Guida a sinistr (o *destr*).

Le guide del lato indicato si mettono subito sulla giusta direzione, e prendono esatte le distanze, il Capitano comanda poi

A sinistra (o *destra*) *in battaglia*=MARCHE.

Digitized by Google

Al comando d'avvertimento, i Capi sezione comandano *Conversione a sinistr* (o *destr*), e le guide sul lato indicato marciano ben coperte ed a distanza.

Al comando d'esecuzione, le sezioni eseguiscono *Conversione a sinistr* (o *destr*) come partendo da piè fermo; il Capitano comanda per tempo

Avanti—MARCHE.
Guida a destr (o sinistr).

perchè tutte le sezioni marciano direttamente, e la Compagnia avanzi formata in battaglia

Al comando *Avanti*—MARCHE, i Capi sezione e guide prendono il loro posto in ordine di battaglia, e curano che i soldati marcino allineati a destra (o sinistra).

Formarsi per fila a sinistra (o destra) in battaglia

549. Questa formazione ha luogo essendo in colonna a distanza intera.

550. Prima di far eseguire questa formazione, il Capitano avverte a quanto è stabilito al N. 545.

551. La colonna di pelottone colla

Digitized by Google

destra in testa, essendo ferma, il Capitano comanda.

Per fianco destr e per fila a sinistr in battaglia—MARCHE.

Al comando d'avvertimento, i Capi sezione comandano *Pelottone per quattro fianco a destr*—DESTR, vanno alla testa delle sezioni e comandano *Per fila a sinistr*. Le guide di destra fanno 2 passi avanti, e prendono la posizione del N. 437; quella di sinistra della sezione di testa si colloca sulla linea delle guide di destra, rimpetto a quella della sua sezione a distanza eguale alla fronte, e prende pur essa la posizione del N. 437 Tutte queste guide, tracciando la linea di battaglia, avvertono alle indicazioni del Capitano che va alla testa della colonna.

Al comando d'esecuzióne, le sezioni eseguiscono *Per fila a sinistr* attorno alla guida di destra, e sono fermate e rimesse di fronte su due righe dal loro Capo, appena tutte le file sono sulla linea di battaglia, la testa essendo contro la coda della sezione precedente. Le guide che tracciano la linea di battaglia non muovono, le altre si regolano come al N. 436.

Digitized by Google

Fermate e rimesse di fronte le sezioni, i Capi delle medesime si regolano come al N. 546.

Il Capitano viste le sezioni allineate, comanda

A—POSTO.

Come al N. 479.

552. Avendo la sinistra in testa, il Capitano comanda

Per fianco sinistr e per fila a destra in battaglia—MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo; le sezioni eseguendo *Per quattro fianco sinistr* e poi *per fila a destr*. I Capi sezione vanno al loro posto di battaglia al comando *A*—POSTO.

Formarsi sulla destra (o sinistra) in battaglia.

553. Questa formazione ha luogo essendo in colonna a distanza intera od a mezza distanza: essendo in colonna serrata, si fanno prendere le mezze distanze per la testa, ed appena cominciato il movimento, si comanda la formazione in battaglia.

Digitized by Google

554. La colonna di pelottoni colla destra in testa essendo ferma, il Capitano comanda

Sulla destra in battaglia—MARCHE.
Guida a destr

Al comando d'avvertimento il Capo sezione di testa comanda *Conversione a destr*; gli altri comandano *Pelottone avanti.*

Il Capitano regolandosi come al N. 475, stabilisce la direzione della linea di battaglia colle guide della sezione di testa, che è quella di base; avvertendo che il punto d'appoggio sia almeno a 6 passi in fuori del fianco destro della colonna, e 2 passi più avanti della testa, e che la direzione della linea di battaglia sia parallela al fianco destro della colonna, o si scosti il meno possibile da tal direzione, adattandosi al terreno.

Se il Capitano non dà indicazioni alle guide della sezione di testa, esse tracciano la linea di battaglia parallela al fianco destro della colonna, ed infuori dal medesimo a distanza di sezione.

Al comando di esecuzione, la sezione di testa eseguisce *conversione a destr;* poi quando è parallela alla linea di bat-

Digitized by Google

taglia, il suo capo comanda *Avanti*— MARCHE; la arresta a 2 passi dalla medesima, e la allinea a destra.

Le altre sezioni marciano avanti allineate a destra, parallelamente alla linea di battaglia, ed ai comandi del loro Capo eseguiscono successivamente il movimento di quella di testa, poco prima di giungere all'altezza della sinistra della sezione precedente, in modo da essere scoperte terminata la conversione marciando. I Capi sezione le allineano poi a destra, come al N. 546.

Quando le sezioni si arrestano, le guide si regolano come al Num. 436; quelle di sinistra tracciano la linea al comando ALT, ed avvertono alla indicazioni del Capitano.

Questi rettifica la posizione delle guide, tenendosi dietro a quella del punto d'appoggio, e dà poi il comando

A—POSTO.

Come al N. 479.

553. Avendo la sinistra in testa, il Capitano comanda

Sulla sinistra in battaglia—
MARCHE.

Digitized by Google

Guida a sinistr.

Si eseguisce in modo analogo, le sezioni seguendo successivamente *conversione a sinistr.* I Capi sezione vanno al loro posto di battaglia al comando A—POSTO.

556. Le formazioni dei NN. 554 e 555 si eseguiscono pure, la colonna essendo in marcia, usando uguali modi e comandi.

Al comando d' avvertimento del Capitano, i Capi sezione che dovrebbero comandare *Pelottone avanti*, avvertono solo di continuare la marcia: le guide della sezione di testa corrono a tracciare la linea di battaglia; e se il Capitano non dà indicazione alcuna, la tracciano parallela alla direzione di marcia, a distanza di sezione dinanzi la testa della colonna ed in fuori del lato destro (o sinistro).

Il Capitano dà il comando d' esecuzione al momento conveniente, perchè la sezione di testa sia all' altezza delle sue guide dopo eseguita la conversione marciando.

Formarsi avanti in battaglia
per conversione a sinistra (o destr).

Digitized by Google

557. Questa formazione ha luogo essendo in colonna a distanza intera.

La colonna di pelottoni colla destra in testa, essendo ferma, il Capitano comanda

Avanti in battaglia conversione
a sinistr—MARCHE.

Al comando d' avvertimento, il Capo sezione di testa comanda *Pelottone avanti*; gli altri comandano *Conversione a sinistr*.

Il Capitano regolandosi come al N. 475, stabilisce la direzione della linea di battaglia colle guide della sezione di testa, che è quella di base; avvertendo che il punto d'appoggio sia in direzione del fianco destro della colonna, ed avanti alla testa quanto basti per non imbarazzare il movimento della seconda sezione; e che la linea di battaglia sia parallela alla fronte della colonna, o si scosti il meno possibile da tal direzione, adattandosi al terreno.

Se il Capitano non dà indicazioni alle guide della sezione di testa, esse tracciano la linea di battaglia parallela alla fronte della colonna, ed innanzi alla medesima a distanza di sezione.

Al comando d'esecuzione, la sezione di testa marcia avanti; il suo Capo la arresta a due passi dalla linea di battaglia, e poi la allinea a destra.

Le altre sezioni eseguiscono *conversione a sinistr*; ed i loro Capi comandano per tempo *Avanti*=MARCHE, *Guida a destr*, perchè le sezioni marcino direttamente dopo eseguito un mezzo quarto di conversione.

Ogni sezione marcia nella nuova direzione, finchè in vicinanza della linea di battaglia, la sua destra sia scoperta dalla precedente, le guide di destra regolandosi sulla sinistra della sezione medesima; allora il suo Capo comanda *Conversione a destr*=MARCHE, e quando è parallela alla linea di battaglia *Avanti*=MARCHE; la arresta a 2 passi dalla medesima, e la allinea a destra, come al N. 546.

Se la sezione termina la conversione a destra a pochi passi dalla linea di battaglia, il Capo la arresta senza dare prima il comando *Avanti*—MARCHE.

Quando le sezioni si arrestano, le guide si regolano come al N. 456; quelle di sinistra tracciano la linea al comando ALT, ed avvertono alle indicazioni del Capitano.

Questi verifica la posizione delle gui-

de tenendosi dietro a quella del punto d' appoggio, e poi comanda

A—POSTO.

Come al N. 479.

558. Avendo la sinistra in testa, il Capitano comanda

Avanti in battaglia conversione a destr—MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo, le sezioni eseguendo *Conversione a destr*; i Capi sezione vanno al loro posto di battaglia al comando *A*—POSTO.

559. Le formazioni dei NN. 557. e 558 si eseguiscono pure, le colonne essendo in marcia, usando eguali modi e comandi.

Al comando d'avvertimento del Capitano, il Capo sezione di testa che dovrebbe comandare *Pelottone avanti*, avverte solo di continuare la marcia; le guide della sezione di testa corrono a tracciare la linea, regolandosi come al N. 557.

Formarsi fronte indietro in battaglia fianco destr (o sinistr).

560. Questa formazione ha luogo es-

Digitized by Google

sendo in colonna a qualunque distanza.

561. La colonna di pelottoni colla destra in testa, essendo ferma, il Capitano comanda

Fronte indietro in battaglia fianco destr—MARCHE.

Al comando d'avvertimento, i Capi sezione comandano *Pelottone per quattro, fianco destr*—DESTR, vanno alla testa delle sezioni, e comandano *Pelottone avanti.*

Il Capitano regolandosi come al N. 475, stabilisce la direzione della linea di battaglia colle due guide della sezione di testa, che è quella di base, avvertendo di farle cambiare di lato; colloca quella di destra al punto d'appoggio, in direzione del fianco sinistro della colonna, alcuni passi dinanzi alla testa, e quella di sinistra in direzione del fianco destro della colonna; in modo che la linea di battaglia si estenda al di là del fianco destro) e sia parallela alla fronte, o si scosti il mèno possibile da tal direzione, adattandosi al terreno.

Se il Capitano non dà indicazioni alla guide della sezione di testa, esse cambiano lato e tracciano la linea di battaglia parallela alla fronte della colon-

Digitized by Google

na, ed innanzi alla medesima a distanza di sezione.

Al comando di esecuzione, la sezione di testa eseguisce per *fila a sinistr* passa dietro la sua guida di sinistra, gira attorno alla medesima con un nuovo *per fila a sinistr*, e si dirige sulla guida di destra; il suo Capo la arresta giungendo contro la medesima, la rimette di fronte a sinistra su due righe e la allinea a destra, come al N. 546.

Le altre sezioni si dirigono obliquamente a sinistra sul punto che occuperà la loro sinistra in battaglia. Questo punto è segnato dalla guida di sinistra d' ogni sezione, che corre a tracciare la linea di battaglia 15 passi prima che vi giunga la testa della sezione, collocandosi come al N. 436.

Ogni sezione gira attorno alla sua guida di sinistra, e si dirige sulla sinistra della sezione precedente; il suo Capo l'arresta contro la medesima, e si regola poi come fu stabilito per la sezione di testa.

Le guide di destra si regolano come al N. 456: quelle di sinistra avvertono alle indicazioni del Capitano.

Questi rettifica la posizione delle guide tenendosi dietro a quella del punto d' appoggio, e poi comanda

Digitized by Google

A—POSTO.

Come al N. 479.

562. Avendo la sinistra in testa, il Catano comanda

Fronte indietro in battaglia fianco sinistr—MARCHE.

Si eseguisce in modo analogo, le sezioni eseguendo *fianco sinistr*, e poi girando attorno alla loro guida di destra con un *per fila a destr*: i Capi sezione vanno al loro posto di battaglia al comando *A*—POSTO.

563. Le formazioni dei N. 561 e 562 si eseguiscono pure essendo in marcia, usando uguali modi e comandi.

Al comando d' avvertimento del Capitano, i Capi sezione comandano semplicemente *Pelottone per quattro, fianco destr (o sinistr)*, e le guide della sezione di testa corrono a tracciare la linea, regolandosi come al N. 561.

Al comando d' esecuzione le sezioni si formano per quattro di fianco, ed eseguiscono subito la formazione in battaglia.

Digitized by Google

Esecuzione delle precedenti formazioni in battaglia essendo in colonna di squadre

564. Le formazioni in battaglia descritte dal N. 544 al N. 563, si eseguiscono in egual modo, essendo in colonna di squadre colle seguenti avvertenze:

1. Il Capitano dà gli stessi comandi.

2. Quando tutte le squadre giungono nello stesso tempo sulla linea, come negli *a destra* (o *sinistra) in battaglia*. *p r fila a destra* (o *sinistra*) *in battaglia*, i Capi della seconda e quarta squadra passano in serrafile prima di comandare *A destr* o *sinistr*—RIGA, si regolano in egual modo quando giungono dopo l' altra squadra del proprio pelottone, il che succede quando si ha la destra in testa; se giungono prima, il che succede quando si ha la sinistra in testa, prendono posto in linea dalla parte dell' allineamento, comandano *A sinistr*—RIGA, e cedono poi il posto ai Capi della prima e terza squadra.

I Capi della prima e terza squadra rettificano sempre l' allineamento di tutto il pelottone, portandosi a destra

(o sinistra), del medesimo, e soli danno il comando FISSI per l'intero pelottone.

3. Il Capo squadra di base, rimpiazza la guida che manca per segnare il punto d' appoggio: esso prende tal posizione dopo fermata la squadra, prima di comandare *A destr* (o *sinistr*—RIGA, e vi resta fino al comando *A*—POSTO.

4. Essendovi una sola guida per squadra, essa traccia sempre la linea per la sua squadra, collocandosi dalla parte opposta all' allineamento.

5. Prima di formare la Compagnia *A destr* (o *sinistr) in battaglia, per fila a destr* (o *sinistr) in battaglia*, il Capitano fa passare le guide sul lato della formazione in battaglia.

6. Negli *Avanti in battaglia*, e *Sulla destra* (o *sinistr*) *in Battaglia*, le guide marciano dalla parte indicata dal comando *Guida a destr (*o *sinistr)*: appena fermate le squadre, le guide corrono a tracciare la linea sul lato opposto all' allineamento.

7. Nel *Fronte indietro in battaglia* le guide marciano in testa delle squadre; corrono poi a tracciare la linea di battaglia, 15 passi prima che la testa della squadra giunga sulla linea.

Digitized by Google

ESSENDO IN COLONNA FORMARSI DI FIANCO.

565. La Compagnia essendo in colonna a distanza intera colla destra in testa, sia ferma, che in marcia, per metterla di fianco e farla marciare nella direzione della colonna, il Capitano comanda,

Compagnia per quattro, fianco destr e per fila a sinistr=MARCHE.

Ogni sezione eseguisce il movimento comandato; le guide prendono subito il posto che devono occupare nella formazione di fianco.

I Capi sezione accompagnano la testa delle medesime fin contro la precedente.

Tutti prendono posto come al N. 412.

Nelle colonne di squadre, i capi della seconda e quarta passano per tempo dinanzi la testa delle medesime per andare in serrafile.

566. La colonna essendo in marcia, la formazione descritta al N. 565 può anche eseguirsi successivamente da una sezione per volta; perciò il Capitano va vicino alla testa, e comanda.

Digitized by Google

Sezione di testa per quattro fianco destr e per fila a sinistr—MARCHE.

Il Capo sezione di testa fa tosto eseguire il movimento indicato; e le altre sezioni lo eseguiscono successivamente al comando del loro Capo, quando giungono dove si è messa di fianco la precedente.

Tutti prendono posto nell'ordine di fianco, a misura che le sezioni eseguiscono il movimento.

567. Avendo la sinistra in testa, il Capitano dà comandi analoghi per far eseguire le formazioni descritte ai N. 565 e 566.

568. La Compagnia essendo in colonna a distanza intera ed in marcia, per metterla successivamente di fianco e farla marciare a destra se ha la destra in testa, ed a sinistra se ha la sinistra, il Capitano va vicino alla testa, e comanda.

Sezione di testa per quattro, fianco destr (o sinistr).

Il Capo sezione di testa fa tosto eseguire il movimento indicato; le altre sezioni lo eseguiscono successivamente a'

comando del loro Capo, quando giungono dove si è messa di fianco la precedente.

Tutti prendono posto nell'ordine di fianco, a misura che le sezioni eseguiscono il movimento.

569. In generale, la Compagnia si mette di fianco per quattro; occorrendo di metterla di fianco per due, si usano gli stessi comandi, sopprimendo l'indicazione *Per quattro* nel comando d'avvertimento.

OSTACOLI

—

Marciando di fronte.

570. Se un ostacolo costringe a diminuire di alcune file la fronte della Compagnia in marcia, il Capitano le mette indietro, e le richiama in linea come nella scuola di pelottone N. 307 e 308.

571. Se non basta mettere indietro alcune file, Il Capitano fa rompere per pelottoni, e fa formare la Compagnia passato l'ostacolo, N. 540 e 558.

Digitized by Google

Marciando in colonna.

572. Se un ostacolo costringe a diminuire di alcune file la fronte della colonna in marcia, i Capi sezione le mettono indietro e le richiamano in linea, come nella scuola di pelottone, N. 507 e 508.

573. Se l'ostacolo è di maggiore importanza, il Capitano fa rompere per squadre o per mezze squadre. se la colonna è di pelottoni o di squadre; oppure sia la colonna di pelottoni o di squadre, forma le sezioni per quattro, e fa serrare le file a destra o sinistra; od anche ordina la Compagnia di fianco per quattro o per due.

Passato l'ostacolo, riordina, la colonna come prima.

574. Nelle colonne in marcia *facendo strada*, se le sezioni sono ordinate per quattro a file staccate, non si mettono mai indietro delle file, ma si usano gli altri ripieghi.

Digitized by Google

MASSA IN DIFESA

=

Formare la massa in difesa.

575. Una Compagnia isolata in terreno sgombro, avviluppata dalla cavalleria, si mette in colonna di squadre, e poi forma la *massa in difesa.*

576. La colonna di squadre essendo ferma, per formare la massa, il Capitano comanda.

Formate la massa in difesa—MARCHE.

Al comando d'avvertimento, il Capo sezione di testa avverte di non muovere: i Capi della seconda e terza sezione comandano *Per quattro*—MARCHE. e poi *Squadra avanti*; il Capo sezione di coda comanda *Squadra avanti.* I tamburini entrano nella colonna fra la terza e quarta sezione, e su d'una sola riga serrano contro la sezione che hanno dinanzi.

Al comando d'esecuzione, la sezione di testa non muove: le altre marciano avanti, e sono fermate dai loro Capi ad un passo dalla precedente.

Digitized by Google

I Capi della seconda e terza sezione ne seguono la metà, e prendono il comando delle mezze squadre di destra, alle quali fanno eseguire *fianco* DESTR e poi SERRATE, N. 340.

Le guide della seconda e terza sezione prendono il comando delle mezze squadre di sinistra, fanno eseguire *fianco* SINISTR e poi SERRATE.

Il Capo sezione di coda dopo averla fermata, la volge fronte per la seconda riga, N. 269.

I Capi sezione di testa e di coda le allineano verso il lato della direzione della colonna: i Capi delle mezze squadre sui lati, le allineano senza comando sulle file estreme delle sezioni di testa e di coda, collocandosi in fuori della massa.

I tamburini seguitano il movimento della sezione che hanno dinanzi, s' arrestano colla medesima, e conservano tale posizione nella massa.

Ciò eseguito, il Capitano comanda

A—POSTO.

Il Capitano, Capi squadra, e guide entrano nella massa, e si collocano dietro la propria sezione; il Capitano al centro.

577. La colonna di squadre essendo in marcia, si forma la massa in difesa in egual modo: il Capo sezione di testa la arresta al comando MARCHE del Capitano.

578. I quattro lati della massa prendono nome di *Lato di testa, di coda, destro, sinistro,* secondo erano testa o coda della colonna, lato destro o sinistro della medesima.

Difesa della massa.

579. La Compagnia ordinata in *massa in difesa* eseguisce i fuochi di riga per difendersi dalla cavalleria.

Il Capitano tenendosi al centro della massa, avverte a quanto è detto ai N. 598, 601, 605, se tutti i lati devono far fuoco nello stesso tempo. Quando uno o due lati solamente devono far fuoco, il Capitano li indica con un avvertimento, dato fra il secondo e terzo comando dei N. 366 e 369. Così ad esempio comanda

1. *Fuochi di riga crociando la baionetta.*
2. *Compagnia*=PRONTI.

Fa fuoco il lato di testa (op-

Digitized by Google

pure *Fanno fuoco i lati sinistro e di coda*, ecc.)

3. *Seconda riga*—PUNT.

e poi dà gli altri comandi dei N. suddetti, senza più ripetere l'avvertimento dato fra il secondo e terzo.

I lati indicati eseguiscono i fuochi di riga. Quelli non indicati nel comando restano a PRONTI.

I Capi sezione avvertono sotto voce e per tempo le loro sezioni, se devono eseguire PUNT o stare a PRONTI.

580. Se foraggieri nemici inquietano la massa in difesa, si fanno sortire alcuni buoni tiratori presi nelle file interne, i quali dirigono il loro fuoco contro i nemici, collocandosi in fuori degli angoli, per non imbarazzare i lati della massa.

Questi tiratori rientrano prontamente, se un pelottone di cavalleria nemica minaccia una carica, passando dal lato opposto a quello minacciato: se non hanno tempo, si gettano a terra contro i piedi della prima riga per non imbarazzare i fuochi.

Movimenti della massa.

581. La massa essendo ferma, il Ca-

Digitized by Google

pitano volta tutti i soldati verso il lato di testa con il comando

Compagnia fronte sul lato di testa—FRONT

Al comando d'avvertimento, il Capo del lato di testa avverte di non muovere; i Capi delle mezze sezioni sul lato destro (o sinistro) avvertono di eseguire *fianco sinistr (o destr)*; il Capo del lato di coda avverte di eseguire *fronte indietro*.

Al comando d'esecuzione, tutti eseguiscono i movimenti indicati.

Il Capitano fa poi eseguire gli *a destra, a sinistra* e *fronte indietro* a tutti i soldati già volti da una stessa parte, con i soliti comandi di *Fronte a destr, Fronte a sinistr, Fronte indietro*—FRONT, che vengono eseguiti in egual modo da tutti i soldati, sieno essi di fronte o di fianco.

I Capi e guide dei lati di testa e di coda, prendono il loro posto nella sezione di fronte o di fianco. Gli altri Capi e guide restano a posto nell'interno della massa.

582. Tutti i soldati essendo volti dalla stessa parte, il Capitano fa marciare la massa e l'arresta con i soliti comandi: egli dà il comando SERRATE, N. 296 e

340 appena formata la massa, per far serrare le file che hanno di fianco.

583. La massa essendo ferma per voltare i soldati fronte in fuori, il Capitano comanda.

Compagnia fronte in fuori—FRONT.

Al comando d'esecuzione, i soldati si volgono di fronte in fuori, come erano appena formata la massa N. 576.

Tntti prendono il loro posto nell'interno della massa.

Riformare la colonna.

584. La massa essendo ferma, per riformare la colonna, il Capitano prima la mette di fronte sul lato di testa, e poi comanda

Formate la colonna=MARCHE.
Guida a destr (*o sinistr*).

Al comando d'avvertimento, il Capo del lato di testa comanda *Squadra avanti*; gli altri avvertono di non muovere.

Le guide vanno al loro posto in ordine di colonna.

Al comando d'esecuzione, parte la sezione di testa, e poi successivamente partono le altre al comando dei loro

Capi, a misura che hanno la distanza intera dalla precedente.

Appena in marcia, i capi della seconda e terza sezione comandano *A sinistra e destra a distanza*=MARCHE: la mezza sezione di destra prende le distanze a sinistra, quella di sinistra a destra, e poi i capi squadra comandano *Per due*=MARCHE, *Guida a destr* (*o sinistr*).

I tamburini prendono poi il loro posto di colonna.

INVERSIONI.

585. Le norme date nella presente scuola per le formazioni in battaglia sono tali, che la Compagnia risulta nel suo ordine naturale colla prima riga avanti, e con tutte le sezioni secondo il loro numero d'ordine da destra a sinistra.

Ma può succedere che le stesse formazioni, che si eseguiscono da una parte determinata della colonna perchè la Compagnia risulti nel suo ordine naturale, si debbano invece eseguire dalla parte opposta. In questo caso le sezioni non sono più nel loro ordine naturale di battaglia, e si dice che la Compagnia è *ordinata per inversione*.

Digitized by Google

586. Quando vuole ordinare la Compagnia in battaglia per inversione, il Capitano fa precedere l'indicazione *Per inversione* al solito comando d'avvertimento, onde togliere ogni esitanza nei Capi sezione; così ad esempio avendo a destra in testa, comanda.

Per inversione a destra in battaglia—MARCHE.

Per inversione avanti in battaglia conversione a destr—MARCHE.

Avendo la sinistra in teste, comanda

Per inversione sulla destra in battaglia—MARCHE

Per inversione fronte indietro in battaglia fianco destr—MARCHE.

587. L'esecuzione delle formazioni in battaglia per inversione, ha luogo come per l'ordine naturale; i Capi sezione e guide regolandosi in modo analogo per la condotta ed allineamento delle sezioni, e per il tracciamento della linea di battaglia.

Al comando *A*—POSTO del Capitano, i Capi pelottoni passano alla destra dei medesimi, se già non vi sono.

588. Nella Compagnia ordinata per inversione, prendono nome di *pelottone*

Digitized by Google

o *Squadra di destra (o di sinistr)* i pelottoni e squadre che formano la destra o la siuistra della Compagnia così ordinata.

Però i numeri dei pelottoni e squadre non cambiano.

589. La Compagnia ordinata in battaglia per inversione, è sempre rimessa in colonna di sezioni eguali a quelle di cui componevasi la colonna, che fu ordinata in battaglia per inversione.

590. Il Capitano fa rompere colla sinistra in testa la Compagnia ordinata per inversione, se vuole formare una colonna che abbia in testa la destra della Compagnia in ordine naturale di battaglia, e viceversa.

591. Benchè si debba usare parcamente delle inversioni e solo in caso di urgenza, il Capitano le farà eseguire soventi nelle esercitazioni agli Uffiziali e Bassi Uffiziali; onde nelle circostanze urgenti, quando si debba ricorrere alle inversioni, non vi sia esitanza nell' esecuzione.

MOVIMENTI E FUOCHI PER LA SECONDA RIGA.

592. In caso d' urgenza si eseguiscono fuochi, formazioni e marce colla seconda riga avanti.

Digitized by Google

593. In questo caso il Capitano ordina prima la Compagnia di fronte per la seconda riga, con i comandi e modi usati nella scuola di pelottone N. 269 e 271, avvertendo:

1. Se la Compagnia è in battaglia: i Capi pelottone passano alla sinistra dei loro pelottoni divenuta destra, ed in seconda riga divenuta prima; la guida che era in prima riga a sinistra della Compagnia, passa in serrafile per lasciare il posto al suo capo pelottone: la guida che prima era in serrafile dietro la destra della Compagnia, passa in seconda riga divenuta prima, a sinistra della nuova fronte.

2. Se la Compagnia è in colonna: i Capi sezione vanno dinanzi al centro delle sezioni; le guide passano in linea colla seconda riga divenuta prima.

594. Quanto è detto ai N. 270 e 272, si applica pure alla Compagnia, estendendo ai pelottoni quanto vi è detto per le squadre.

Dipendentemente dal N. 315, si eseguiranno su due righe quei movimenti che esigono la formazione per quattro, avvertendo di far serrare le file appena fermata la sezione di fianco, come al N. 296.

595. Nelle formazioni in battaglia, il

Digitized by Google

Capitano avverte di dare giusta l'indicazione della parte da cui si deve eseguire il movimento, onde la Compagnia risulti nel suo ordine naturale colla seconda riga avanti. Queste indicazioni sono le stesse stabilite per riuscire in ordine naturale di battaglia, quando si ha la prima riga avanti. Così ad esempio, una colonna colla destra in testa fronte per la prima riga, si forma *a sinistra in battaglia*, od *avanti in battaglia conversione a sin str*; la stessa colonna si forma *a sinistra in battaglia*, od *avanti in battaglia conversione a sinistr*, se fronte per la seconda riga.

596. Il Capitano riordina la Compagnia *fronte per la prima riga*, come nella scuola di pelottone. N. 273; tutti prendendo il loro posto di battaglia o di colonna colla prima riga avanti.

FUOCHI, ATTACCHI E RACCOLTA.

Fuochi che si eseguiscono da una Compagnia.

597. Una Compagnia isolata usa cinque specie di fuochi.

Digitized by Google

1. *Fuochi di Compagnia* su due righe.
2. *Fuochi di fila* su due righe.
3. *Fuochi di riga* su due e su quattro righe.
4. *Fuochi di parata* su due righe.
5. *Fuochi successivi di squadra, di pelottone* e *di fila* su due righe.

Avvertenze per l' esecuzione dei fuochi.

598. L' esecuzione delle quattro prime specie di fuochi è uguale a quanto è stabilito nella scuola di pelottone dal N. 349 al N. 385, colle seguenti avvertenze:

1. Il Capitano solo dà i comandi, sostituendo l'indicazione *Compagnia* a *Pelottone*.

2. Il Capitano comanda i fuochi tenendosi dietro al centro della Compagnia, a distanza eguale a metà della fronte.

3. Al comando d'avvertimento che indica la specie di fuochi da eseguire, i Capi squadra vanno tutti in linea coi serrafile, dietro al centro delle loro squadre, per sorvegliarle durante l'esecuzione dei fuochi; la guida di sinistra va pure in linea coi serrafile.

Digitized by Google

4. *Nei fuochi di Compagnia*, se il Capitano comanda l' attacco alla baionetta dopo eseguito lo sparo, i Capi pelottone, i Capi squadra, e guide di sinistra vanno subito al loro posto di battaglia.

5. *Nei fuochi di fila*, il terzo comando del N. 361 sarà cambiato nel seguente

Prime file—FOC.

e viene eseguito nello stesso tempo dalle prime file di tutti i pelottoni.

Quando i pelottoni hanno più di 24 file, i loro Capi fanno cominciare il fuoco anche alle prime file delle squadre pari, al comando *Prime file*—FOC.

6. Il Capitano fa cessare il fuoco con i segnali di tamburo. Al rullo, i Capi squadra comandano *Cessate il* FOC, ed hanno cura che sia immediamente eseguito dai soldati. Al colpo di bacchetta, tutti prendono il loro posto di battaglia.

7. *Nei fuochi di parata*, tutti restano al loro posto di parata mentre si eseguiscono i fuochi. I Capi pelottone fanno un mezzo a destra al comando PRONTI, e si rimettono di fronte con i soldati; salutano colla spada al comando *Presentat*—ARM. I bass' uffiziali, sieno Capi pelottone, guide o serrafile, si met-

Digitized by Google

tono a *Bracc*—ARM al comando PRONTI, e restano così quando si presentano le armi.

599. *I fuochi successivi di pelottone, di squadre e di fila* si eseguiscono dai pelottoni e squadre al comando dei Capi sezione, durante le formazioni successive, a misura che giungono sulla linea di battaglia.

Secondo la colonna è di pelottoni o di squadre, si eseguiscono i fuochi successivi di pelottone o di squadra. I fuochi successivi di fila si eseguiscono con qualunque colonna.

Per far eseguire i fuochi successivi, il Capitano dà il comando di avvertimento per la formazione in battaglia da eseguirsi, e lo fa seguire dall'indicazione della specie di fuochi prima del comando d'esecuzione; così ad esempio comanda.

Avanti in battaglia conversione a sinistr a fuochi di pelottone—MARCHE.
Sulla sinistra in battaglia e fuochi di squadra—MARCHE.
Sulla destra in battaglia e fuochi di fila—MARCHE.

Il movimento viene eseguito nel modo solito; ma a misura che le sezioni

giungono sulla linea e sono allineate, i loro Capi fanno eseguire immediatamente il fuoco indicato dal Capitano, avvertendo a quanto è stabilito al N. 601; i Capi squadra vanno tutti dietro al centro della loro squadra se si eseguiscono fuochi di squadra o di fila; i Capi pelottone vanno dietro al centro dei pelottoni a metà distanza, se si eseguiscono i fuochi di pelottone.

I fuochi di fila continuano poi senza interruzione su tutta la linea; i fuochi di squadra e di pelottone continuano pure, regolandoli però in modo che una sezione non spari prima che la vicina, con cui forma sezione maggiore, sia alla posizione per innescare le armi.

Le guide tracciano la linea come al solito, ma vanno in serrafile al comando PRONTI del Capo sezione.

In queste formazioni con fuochi successivi, non si bada tanto all'esattezza dell' allineamento, quanto all' adattarsi al terreno ed alla precisione e buona direzione del fuoco.

È necessario evitare confusioni e disordini, ed impedire che i fuochi successivi di squadra o pelottone degenerino in fuochi di fila.

Il Capitano fa cessare il fuoco nel modo solito.

Digitized by Google

600. Per far eseguire i *fuochi per la seconda riga*, Il Capitano ordina prima la Compagnia *fronte per la seconda riga* N. 591, e poi fa eseguire i fuochi nel modo solito, avvertendo a quanto è stabilito, al N. 594.

601. Occorre sempre nei fuochi successivi, ed alcune volte ancora nei fuochi di Comagnia e di riga, che si debba eseguire il fuoco appena fermati i soldati. In queste circostanze, qualunque sia il porto d'armi dei soldati, si dà il comando PRONTI senza metterli prima a *Pied*—ARM; ed i soldati drizzando l'arma appiombo, se è inclinata sulla spalla, eseguiscono un mezzo a destra, e prendono la posizione richiesta armando il cane.

Il Capitano eserciterà i soldati secondo questa avvertenza, prima nei fuochi di Compagnia comandando il fuoco appena fermata la Compagnia dopo una marcia di fronte; poi nei fuochi di riga, dopo formata la massa di difesa.

Avvertenze sull'uso dei fuochi

602. L'uso di una specie di fuochi a preferenza dell'altra dipende dalle circostanze.

603. *I fuochi di compagnia*, o dell'in-

Digitized by Google

tera fronte della Compagnia, sono usati quando si vuole produrre un effetto repentino, ed una sorpresa atta a portare la confusione nelle file nemiche, giacchè, se sono bene eseguiti, si getta un gran numero di palle sulla loro fronte.

Però ad ottenere un buon risultato è necessario farli eseguire a distanza non troppo considerevole e con molta calma.

Il fuoco di Compagnia si usa generalmente contro il nemico che si avanza all'attacco, quando è solo a 40 o 50 passi di distanza, e poi si respinge colla baionetta.

604. *I fuochi di fila* sono particolarmente usati da una linea di fanteria che sta ferma sulle difese, ed è coperta da ostacoli. Conviene però avvertire all'importanza di questi ostacoli prima di far eseguire i fuochi di fila ad una linea che si difende, giacchè producono disordine nella truppa che li usa, si fanno cessare con difficoltà, ed esigano troppo tempo per ordinarsi contro un attacco improvviso e vigoroso.

Si usano con vantaggio i fuochi di fila dopo respinto il nemico alla baionetta, se non si temono ulteriori attacchi.

Contro la cavalleria già messa in rot-

Digitized by Google

ta od attaccante in foraggieri, si usano pure con vantaggio i fuochi di fila.

I fuochi di fila sono poi usati in tutte quelle circostanze, nelle quali non è particolarmente indicato l'uso d'un'altra specie di fuochi.

605. *I fuochi di riga* si usano esclusivamente per respingere la cavalleria, che attacca ordinata in linea.

Gli spari di cui può disporre una compagnia che eseguisce questi fuochi, non devono essere fatti tutti contro un solo attacco; se i comandi sono dati a tempo, uno od al più due spari bastano per rompere una linea di cavalleria che attacca. Gli altri spari si riservano per le linee di cavalleria, che a poca distanza possono succedere alla prima.

Un primo sparo ben diretto, deve essere eseguito quando la cavalleria è a 100 passi al più dalla fronte, ed un secondo a 30 o 40 passi: a maggior distanza si produce poco effetto; a distanza minore è difficile arrestare i cavalli.

Si fa prendere la posizione di PRONTI quando la cavalleria è ancora lontana: ma si aspetta a sparare che sia alle distanze suindicate.

Essendo di somma importanza il non prodigare questi fuochi durante gli attacchi, si farà uso di tiratori contro i

foraggieri nemici, che generalmente precedono le cariche di cavalleria N. 580.

Una Compagnia isolata, a meno sia coperta ai fianchi ed alle spalle, non usa i fuochi di riga restando ordinata di fronte: se però la Compagnia fosse in posizione tale da non temere attacchi sui fianchi od alle spalle, come su d'un argine, su d'una strada, fra due gran canali, ecc., allora può usare i fuochi di riga molto convenientemente, occupando su quattro righe tutta la larghezza della strada, e mettendo alcuni soldati in cacciatori sui fianchi dinanzi la fronte.

Se la fronte è coperta da un ostacolo a poca distanza, si tiene la Compagnia ordinata su due righe, e si eseguisce un fuoco di Compagnia al momento conveniente, invece di usare i fuochi di riga.

606. *I fuochi successivi* sono usati in circostanze eccezionali, giacchè le colonne non devono essere condotte a formarsi in battaglia a portata di fucile dal nemico. Solo nelle circostanze di sorpresa essendo in colonna, o quando si sbocca da uno stretto, si possono usare i fuochi successivi.

607. Contro un nemico coperto da

Digitized by Google

ostacoli si usano fuochi in ordine sparso, come sono descritti nell' *istruzione dei Cacciatori.*

Attacchi e Raccolta.

608. Gli attacchi e la raccolta si eseguiscono dalla Compagnia secondo le norme stabilite nella scuola di pelottone dal N. 386 al 399, applicando alla Compagnia ed al Capitano quanto è stabilito per il pelottone e pel suo Capo. Oltreciò si avranno ancora presenti le seguenti avvertenze.

I Capi pelottone sorvegliano ed incoraggiano coll'esempio i soldati. I Capi della seconda e quarta squadra ed i serrafile sorvegliano e tengono in ordine la seconda riga.

Le file vicine agli Uffiziali li difendono durante l' attacco.

Al segno della raccolta, le guide vanno a tracciare la linea sulle indicazioni del Capitano, dinanzi ai tamburini. I Capi pelottone, posti dinanzi al sito che deve occupare il centro del loro pelottone, ne curano il pronto ordinamento.

Per evitare qualunque malinteso, la riunione è sempre sul Capitano e dinanzi ai tamburini.

Digitized by Google

I tamburini seguono il Capitano, a meno sieno mandati a suonare la raccolta su una posizione determinata.

609. Il Capitano deve in particolar modo avvertire che:

1. Per difendere una posizione alla baionetta, la Compagnia deve essere ordinata un poco indietro del ciglio della posizione, onde sia coperta al nemico, e lo sorprenda con una scarica e coll' attacco alla baionetta al momento che giunge stanco e disordinato sul ciglio.

2. Nell' attaccare una posizione alla baionetta bisogna evitare di ordinarsi per l'attacco sotto il fuoco del nemico, e di cominciare l'attacco alla baionetta a troppa distanza dal medesimo, sicchè i soldati sieno stanchi e disordinati quando dovranno battersi col medesimo. Secondo il terreno, si fa battere il passo di carica anche a minore distanza di 200 passi: l'attacco alla baionetta non si comanda mai a maggior distanza di 40 o 50 passi.

3. Semprechè il nemico, è respinto, bisogna riordinare la Compagnia su una buona posizione, e non lasciar sbandare troppo i soldati nell' inseguimento.

4. Prima di attaccare alla baionetta, il Capitano deve prevedere anche la

Digitized by Google

possibilità di essere respinto; epperò sceglierà una posizione indietro, su cui riordinarsi in caso ciò succeda. Indicherà tale sito a Capi pelottone e guide, e se possibile, vi stabilirà un tamburino, che ad un suo segno batta la raccolta; se ciò non è possibile, quando vede fallire l'attacco, vi manda tosto i tamburini al passo di corsa a battere la raccolta.

5. Prima di attaccare, il Capitano copre i suoi fianchi con dei cacciatori; questi seguono il movimento della linea che attacca, ne proteggono i fianchi, e minacciano quelli del nemico al momento che succede lo scontro.

RIVISTE, PARATE, E FUNZIONI FUNEBRI.

=

Riviste e Parate.

610. Per le riviste e parate, la Compagnia è ordinata come al N. 411. Le baionette saranno innastate.

Digitized by Google

Per le riviste le righe saranno aperte ed allineate esattamente.

611. La Compagnia così ordinata può essere messa in RIPOSO.

612. Avvicinandosi la persona che deve passare la rivista, il Capitano le fa rendere gli onori dovuti al suo grado, e poi va ad incontrarlo a circa 40 passi dalla fronte, ed a 10 dall' ala verso cui si presenta.

Il Capitano accompagna la persona che passa la rivista tenendosi a fianco ed un poco indietro della medesima, dalla parte della truppa.

Se la Compagnia è unita ad altre truppe, il Capitano non va incontro alla persona che passa la rivista, ciò spettando al Comandante le truppe riunite.

613. Quando la truppa presenta le armi, Il Capitano ed Uffiziali in prima riga salutano colla spada, con i due primi movimenti del N. 234.

Gli Uffiziali che sono alla posizione del saluto, riportano la spada alla spalla quando la truppa eseguisce *In*—PARATA o *Bracc*—ARM.

614. Se la persona cui si presentano le armi, percorre le righe o la fronte della truppa, ogni Uffiziale la saluta una seconda volta quando è da lui distante 6 passi.

Digitized by Google

Questo secondo saluto ha luogo, quand'anche la persona che passa la rivista abbia ordinato di far prendere altra posizione ai soldati coll'arma. In questi casi ogni uffiziale rimette la spada alla spalla, dopo oltrepassata di 6 passi.

615. Gli uffiziali in serrafile non salutano, a meno che la persona cui si rendono gli onori passi in rivista la linea dei serrafile.

616. I Bass'uffiziali si regolano come dal N. 440 al 442: essi non salutano mai.

617. Nelle parate il Capitano fa rendere gli onori prescritti dai regolamenti: se si devono eseguire i fuochi di parata, si regola secondo i concerti presi, e secondo è prescritto al N. 598.

Sfilare in parata.

618. La Compagnia sfila in parata ordinata di fronte, od in colonna di pelottoni o squadre colla destra in testa.

Le baionette saranno innastate.

619. Il Capitano conduce la Compagnia così ordinata sino a 50 passi dalla persona dinanzi cui deve sfilare in parata, con tale direzione che continuando la marcia passi dinanzi la medesima

da 5 o 10 passi di distanza: arresta la Compagnia e la mette *In*=PARATA.

620. La Compagnia essendo ferma a 50 passi di distanza, il Capitano comanda

Per sfilare in parata. Guida a destr (o *sinistr*).

Il Capitano si colloca 5 passi dinanzi la Compagnia al centro della fronte.

I tamburini vanno 10 passi dinanzi al Capitano.

Nelle colonne di squadre, le guide vanno dalla parte indicata, se già non vi sono.

I Capi sezione avvertono i soldati di marciare bene allineati dalla parte indicata dal Capitano: e questi chiama sempre la guida dalla parte della persona dinanzi a cui si sfila.

Il Capitano ed Uffiziali Capi sezione in colonna, prendono colla spada la posizione del N. 233.

621. Quindi il Capitano comanda

Compagnia avanti=MARCHE

Si eseguisce nel modo solito, sia la Compagnia in battaglia od in colonna.

Al comando d' esecuzione, i tamburi-

Digitized by Google

ni battono immediatamente la marcia senza aspettare avvertimento dal Capitano.

622. A sei passi dalla persona dinanzi a cui si sfila in parata, il Capitano ed Uffiziali capi sezione in colonna, salutano colla spada e la tengono alla posizione del secondo movimento del N. 234 fin dopo oltrepassata di 6 passi tale persona, ed allora riportano la spada alla spalla.

623. Gli Uffiziali in riga o serrafile, e tutti i Bass'uffiziali non salutano.

624. Mentre si sfila in parata, tutti volgono il capo verso la persona dinanzi a cui si sfila, e la fissano in volto con isguardo fermo e rispettoso sinchè l'abbiano oltrepassata, evitando di torcere il corpo e di perdere l'allineamento.

625. Nello sfilare in parata, il Capitano deve esigere un perfetto allineamento, un'andatura decisa e sciolta, un contegno fiero ed imponente dalla truppa.

626. Il Comandante la Compagnia prima di sfilare in parata distacca gli uomini necessari per tenere sgombro il terreno, in modo che la persona dinanzi a cui si sfila sia ben vista dai soldati, e non venga imbarazzata la marcia dei medesimi.

Digitized by Google

627. La Compagnia può anche essere chiamata a sfilare in parata *Per uno.*

In questo caso il Capitano arresta la Compagnia di fianco su due righe, a 20 passi dalla persona dinanzi a cui si sfila; mette i soldati *In*=PARATA, e poi comanda

Per sfilare in parata guida a destr (o sinistr) Dalla testa per uno—MARCHE.

Al primo comando il Capitano si colloca cinque passi dinanzi alla testa; i tamburini 10 passi dinanzi al Capitano. Gli Uffiziali prendono colla spada la posizione del N. 233.

Al comando MARCHE partono i tamburini battendo la marcia, e vanno a collocarsi rimpetto alla persona dinanzi a cui si sfila; il Capitano segue i tamburini a 5 passi di distanza, poi successivamente il Capo pelottone in testa, la guida in testa, il soldato in prima riga della prima fila, poi quello della seconda riga; e così di seguito le altre file, i soldati di seconda riga seguendo il loro capo fila tutti a 5 passi di distanza l'uno dall'altro. I serrafile seguono l'ultima fila del loro pelottone. Il secondo pelottone segue in modo analogo la guida in coda del pelottone precedente.

Digitized by Google

A 6 passi dalla persona dinanzi a cui si sfila, gli Uffiziali salutano, i Bass'uffiziali battono un colpo colla mano sinistra sulla bretella, all'altezza della spalla destra.

Tutti si regolano come al N. 624.

Il Capitano riordina la Compagnia a conveniente distanza.

Funzioni funebri.

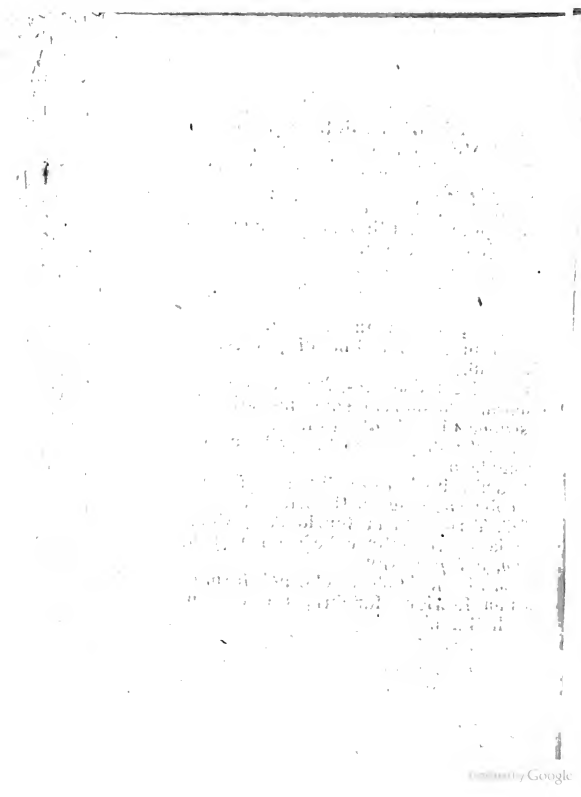
628. Per le funzioni funebri, la Compagnia prende l'ordine di parata, N. 411 e 416.

I fucili sono sempre senza baionetta, e durante la marcia sono portati alla posizione di *Inclinat*—ARM.

Gli Uffiziali portano la spada in modo analogo.

I tamburini battono il passo di scuola, colle casse senza timbri.

629. Terminata la funzione, la Compagnia è ricondotta colle armi a *Spall, Genio*, o *Ripos*—ARM.

630. Sia nell'andare, che nel tornare da una funzione funebre, i tamburini non battono.

BATTUTE DI TAMBURO

E NORME PER I TAMBURINI

Battute di tamburo.

631. Le battute di tamburo sono:

1. *Il Passo di scuola.*
2. *Il Passo ordinario.*
3. *Il Passo di carica.*
4. *Il Passo di corsa.*
5. *La Generale.*
6. *L' Assemblea* o *Raccolta.*
7. *La Disunione.*
8. *La Marcia delle Bandiere.*
9. *La Marcia* ossia *Al campo.*
10. *I Bandi.*
11. *La Preghiera.*
12. *La Marcia funebre.*

Digitized by Google

632. Sono le stesse per tutta la fanteria, e quali sono notate nella Tavola annessa a quest' Istruzione.

Segnali e comandi per fare eseguire le battute di tamburo.

633. Per le circostanze che non è possibile farsi intendere a voce, si usano i seguenti segnali, che sono eseguiti colla spada dal Comandante la truppa, colla canna del Tamburino Maggiore.

Passo ordinario. Stendere il braccio e la spada orizzontale, a destra un poco avanti della direzione delle spalle. — Per far cominciare il suono, alzare ed abbassare subito la punta della spada.

Passo di carica. Piegare il braccio destro, la mano dinanzi alla spalla; la spada orizzontale, colla punta volta avanti. —

Passo di corsa Piegare il braccio destro, la mano avanti ed all' altezza della fronte; la spada orizzontale, colla punta a sinistra. — Per far cominciare il suono, girare la spada al disopra del capo da avanti indietro, alzando un poco la mano destra.

Rullo. Stendere il braccio destro e la

Digitized by Google

spada verticalmente, la punta in alto — Per farlo cominciare, inclinare un poco la punta della spada e drizzarla subito = Restare in tal posizione finchè si vuol continuare il rullo. — Per far cessare, abbassare vivamente il braccio e la spada.

Colpo di bacchetta. Alzare ed abbbassare vivamente il braccio destro e la spada.

634. *Per far cessare qualunque battuta di tamburo.* Alzare ed abbassare vivamente il braccio destro e la spada, come per il colpo di bacchetta.

635. In tutte le altre circostanze, i Tamburini sono preventivamente avvisati a voce della suoneria che devono eseguire, e con un piccolo segno della spada o della canna, si fa cominciare la battuta voluta.

636. Quando il Tamburino Maggiore comanda il pelottone dei tamburini, questi si regolano sui comandi e segnali fatti dal medesimo. Egli poi si regola sui comandi o segnali del Comandante il battaglione.

Digitized by Google

Segnali del Tamburino Maggiore per fare eseguire alcuni movimenti ai tamburini.

637. Per far eseguire *fianco a destr.* *(o sinistr)* al pelottone, il Tamburino Maggiore si volge di fianco a destra (o sinistra), e spinge avanti la canna nella nuova direzione di marcia.

Per fare eseguire *obbliqu'a destr* (*o sinistr*), e per far riprendere la marcia avanti, si regola analogamente.

Per far eseguire *fronte a destr (o sinistr)*, il Tamburino Maggiore si volge indietro verso i Tamburini, e spinge di fianco la canna nella nuova direzione di marcia.

Per fare eseguire *conversione a destr* (*o sinistr*). volge la canna colla punta a sinistra (o destra), e poi la gira orizzontalmente verso destra (o sinistra). Per far terminare la conversione, spinge avanti la canna nella nuova direzione.

Per far rompere il pelottone, il Tamburino Maggiore si volge verso la sezione che deve restare indietro, e le presenta la canna parallela alla fronte come per fermarla.

I Tamburini segnano il passo, ripren-

Digitized by Google

dono la marcia, e s' arrestano, secondo vedono ciò eseguire dal Tamburino Maggiore.

638. Tutti questi segnali sono fatti senza alzare la canna al disopra del petto, e solo quando i tamburini battono: altrimenti si useranno i soliti comandi.

Digitized by Google

INDICE

SCUOLA DEL SOLDATO

Nozioni Preliminari . . . . Pag. 3
Istruzione individuale senz' armi. » 7
Posizione senz' armi — Riposo rompere e riformare le righe . » 7
Movimenti di testa — Numerare i soldati . . . . » 9
Modo di salutare ed inginocchiarsi » 10
Voltarsi a destra, a sinistra, ed indietro . . . . » 12
Principii della Marcia . . . . » 16
Passo di scuola . . . . » 17
Passo ordinario . . . . » 21
Passo di carica . . . . » 22
Passo di corsa . . . . » 22
Passo retrogrado. . . . . » 24
Istruzione di Riga . . . . » 25
Allineamenti . . . . » 26

Digitized by Google

Marcia di fronte . . . . » 32
Marciando di fronte arrestare la riga . . . . » 34
Marcia obliqua . . . . » 34
Segnare il passo . . . . » 36
Marcia retrograda . . . . » 37
Conversioni . . . . » 37
Marcia di fianco. . . . . » 44
Marciando di fianco arrestare la riga e far serrare le distanze. » 45
Marciando di fianco cambiare direzione . . . . » 46
Marciando di fianco formarsi di fronte . . . . » 47
Marciando di fronte formarsi di fianco . . . . » 48
Marciando di fianco formarsi in linea . . . . » 49
Marciando di fianco formare la riga sulla destra o sulla sinistra in battaglia . . . . » 50
Avvertenze per l' esecuzione dell' istruzione di riga, ai passi di carica, di corsa, e colle armi. » 53
Maneggio dell' armi . . . . » 56
Posizioni del soldato coll' arma . » 56
Movimenti che si possono eseguire coll' arma . . . . » 62
Avvertenze generali per l' esecuzione del maneggio dell' arma . . . » 65

Digitized by Google

Esecuzione dei principali movimenti . . . . » 67
Esecuzione della carica e fuochi . . » 79
Esecuzione dei movimenti accessori » 91
Posizioni e movimenti colla spada o sciabola. . . . . » 96

SCUOLA DI PELOTTONE

Nozioni preliminari . . . . » 98
Scopo dell' istruzione . . . . » 98
Composizione e formazione del pelottone d' istruzione . . . . . » 98
Prescrizioni ed Avvertenze generali » 103
Istruzione del piè fermo . . . . . » 105
Chiamare l' attenzione del pelottone Numerare le file — Allineare il pelottone — Aprire e serrare le righe . . . . » 105
Maneggio dell' armi — Movimenti individuati — Riposo . . . . » 108

Digitized by Google

Mettere il pelottone di fronte per la seconda riga, e rimetterlo di fronte per la prima . . . . » 110
Preghiera . . . . » 111
Marcia di fronte . . . . » 112
Mettere in marcia il pelottone, e norme generali . . . . » 112
Arrestare il pelottone, e rimettere a posto le guide. . . . . . . » 114
Far obbliquare il pelottone, e segnare il passo . . . . » 114
Conversioni . . . . » 116
Marcia di fronte colla seconda riga avanti . . . . » 118
Marcia e movimenti di fianco su due righe . . . . » 119
Far marciare di fianco il pelottone — Arrestarlo e far serrare le distanze . . . . » 119
Far cambiare direzione al pelottone di fianco . . . . » 120
Il pelottone essendo di fiianco formarlo di fronte . . . . » 121
Il pelottone marciando di fronte formarlo di fivnco . . . . » 122
Marciando di fianco formare il pelottone in linea . . . . » 123
Il pelottone marciando di fronte mettere indietro e far tornare in linea alcune file . . . . . » 125
Il pelottone marciando di fianco for-

marlo sulla destra o sulla sinistra in battaglia . . . . » 126
Formazione e movimenti su quattro righe . . . . » 128
Norme generali . . . . » 128
Formarsi su quattro essendo su due » 129
Formarsi su due righe essendo su quattro . . . . » 130
Formarsi su quattro righe di fianco essendo su due di fronte, e viceversa . . . . » 131
Movimenti di piè fermo, o marcia su quattro righe . . . . » 133
Serrare e riprendere le distanze, e movimenti per quattro a file serrate . . . . » 136
Fuochi attacchi e raccolta . . . . » 139
Fuochi di pelottone . . . . » 141
Fuochi di fila . . . . » 143
Fuochi di riga . . . . » 145
Fuochi di parata . . . . » 150
Fuochi per la seconda riga . . . » 152
Attacchi e Raccolta . . . . . . » 152

Digitized by Google

SCUOLA DI COMPAGNIA

Nozioni preliminari . . . . » 159
Scopo dell' Istruzione . . . . . . » 159
Composizione e riparto . . . . , » 159
Ordini di formazione . . . . . » 161
Norme generali per i Capi pelottone, Capi squadra, guide e serrafile . . . . » 165
Comandi, correzioni e Spiegazioni » 172
Andatura . . . . » 175
Particolari avvertenze per quest' Istruzione . . . . » 176
La Compagnia essendo in battaglia » 180
Chiamare l' attenzione della Compagnia — Numerare le file — Allineare la compagnia — Aprire e serrare le righe . . . . . » 180
Maneggio dell' armi — Movimenti individuali — Riposo . . . . » 185

Preghiera . . . . » 185
Marcia di fronte e movimenti dipendenti . . . . » 186
Marcia e movimenti di Fianco su due righe . . . . » 187
Marcia di fianco . . . . » 187
Formare la Compagnia in linea . » 187
Formare la compagnia sulla destra (o sinistra) in battaglia . . » 188
Formazione e movimenti su quattro righe . . . . » 190
Essendo in battaglia formarsi in colonna a distanza intera . . » 191
Formarsi per pelottoni a destra (o sinistra) in colonna . . . . » 191
Rompere per pelottoni dalla destra per marciare a sinistra, e viceversa . . . . » 193
Formarsi per pelottoni indietro a destra (o sinistra) in colonna » 194
Formazioni di colonne di squadre a distanza intera . . . . . . » 196
Essendo di fianco formarsi in colonna a distanza intera . . . » 197
Formazioni di colonne di pelottone » 197
Formazioni di colonne di squadre » 200
Movimenti essendo in colonna . . » 202
Maneggio dell' armi — Movimenti individuali — Formazione su quattro righe di piè fermo — Riposo . . . . » 202

Digitized by Google

Marcia in colonna . . . . » 203
Arrestare la colonna . . . . . . » 204
Rettificare la direzione e le distanze » 204
Far marciare di fianco la colonna e rimetterla di fronte . . . » 206
Far marciare obbliquamente la colonna . . . . » 207
Cambiamento di direzione marciando . . . . » 209
Contromarcia . . . . » 211
Formare i pelottoni e la compagnia » 212
Rompere per pelottoni e per squadre » 215
Essendo in colonna formarsi in battaglia . . . . » 219
Formarsi a sinistra (o destra) in battaglia . . . . » 219
Formarsi per fila a sinistsa (o destra) in battaglia . . . . » 222
Formarsi sulla destra (o sinistra) in battaglia . . . . » 224
Formarsi avanti in battaglia per conversione a sinistra (o destr) » 227
Formarsi fronte in dietro in battaglia fianco destr (o sinistr) » 230
Fsecuzione delle precedenti formazioni in battaglia essendo in colonna di squadre . . . . » 234
Essendo in colonna formarsi di fianco . . . . » 236
Ostacoli . . . . » 238
Marciando di fronte . . . . » 238

Marciando in colonna . . . . . » 239
Massa in difesa . . . . » 240
Formare la massa in difesa . . » 240
Difesa della massa . . . . . . » 242
Movimenti della massa. . . . . . » 243
Riformare la colonna . . . . . » 245
Inversioni . . . . » 246
Movimenti e Fuochi per la seconda riga . . . . » 248
Fuochi, Attacchi e Raccolta. . . » 250
Fuochi che si eseguiscono da una Compagnia . . . . » 250
Avvertenze per l' esecuzione dei fuochi . . . . » 251
Avvertenze sull' uso dei fuochi . » 255
Attacchi e Raccolta. . . . . . . » 259
Riviste Parate e Funzioni funebri » 261
Riviste e Parate . . . . » 261
Sfilare in parata. . . . . » 263
Funzioni funebri. . . . . » 267
Battute di tamburo e norme per i tamburini.— Battute di Tamburo . . . . » 268
Segnali e comandi per far eseguire le battute di tamburo . . . » 269
Segnali del Tamburino Maggiore per fare eseguire alcuni movimenti di tamburini . . . . » 271

5692838